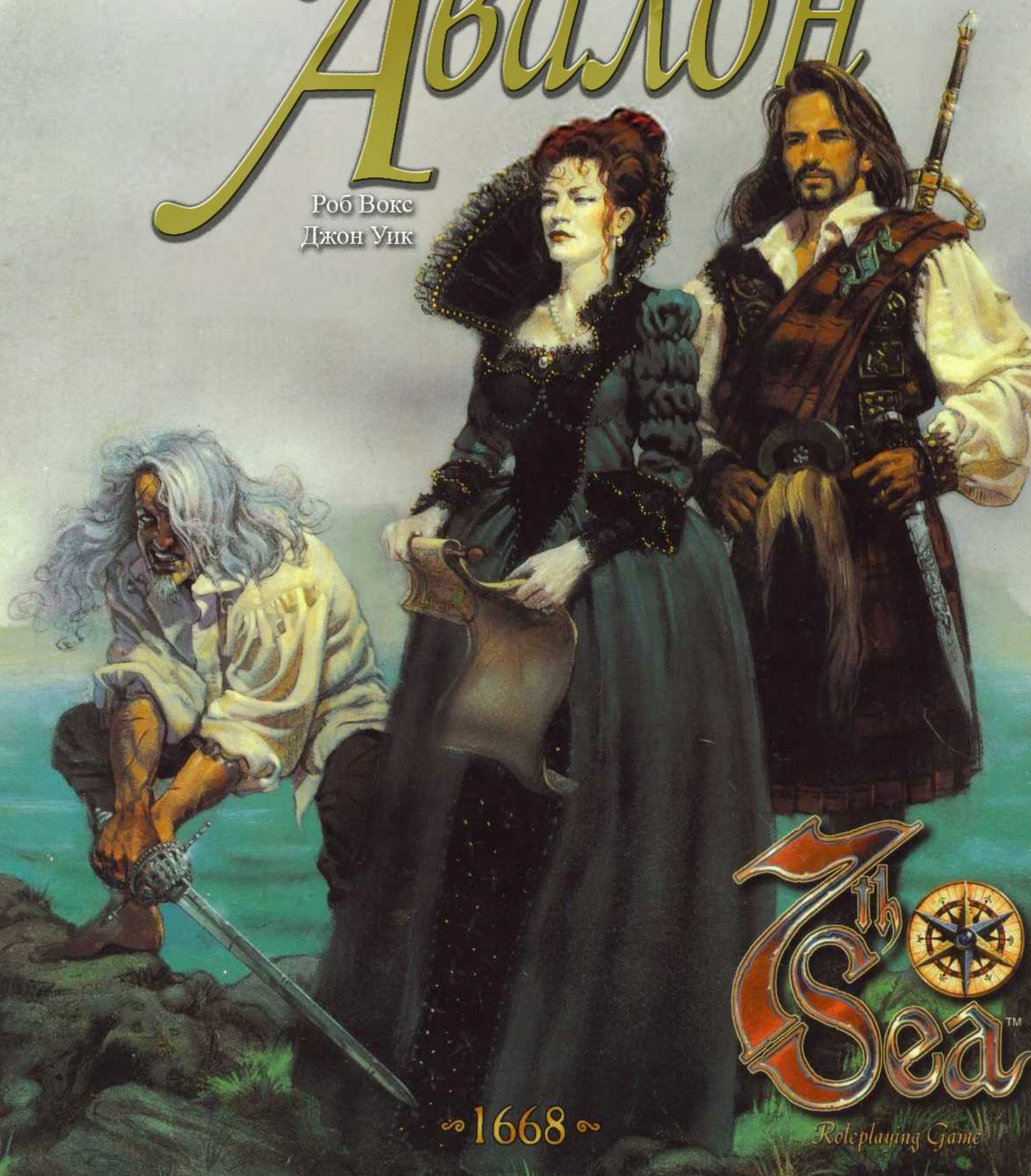


Государства Шейи: Книга вторая

Авалон

Роб Вокс
Джон Уик



~ 1668 ~

7th Sea™

Roleplaying Game

Над русской версией книги работали

Виктория Кошка Ратушненко, непосредственный перевод основной части текста

Алексей Пес Мун, перевод четвертой главы, художественная редакция и финальная вычитка текста, верстка книги

Наталия Эда Булыгина, вычитка и редакция первой главы

Дмитрий Ming Кеворков, помощь переводчикам в «узких местах»

Niob_Mordodrukow, перевод разделов «Новые Преимущества» и «Новые навыки Чар» третьей главы

Отдельное спасибо **Константину Гвазу Прищепе** – без тебя я бы никогда не узнал о существовании «Седьмого Моря»

Пес

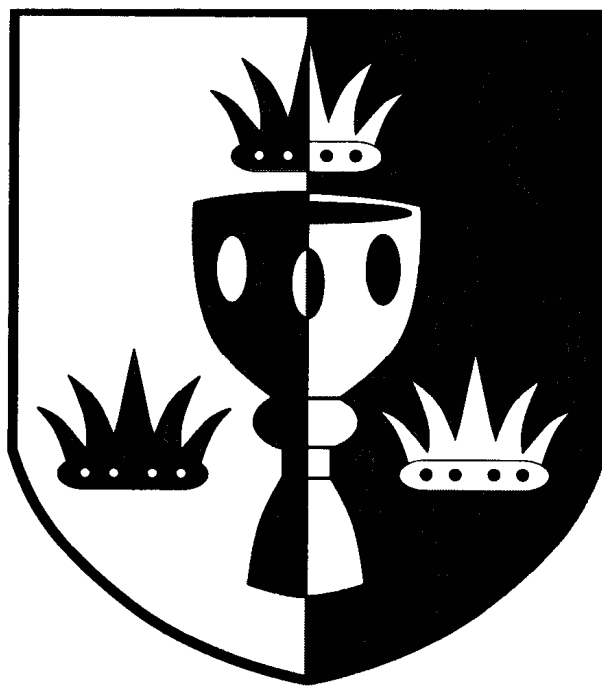
Будучи убежденной инисморкой, исключительно рекомендую всем произносить название лучшей страны на свете как "Инисмора"

О'Баннон, храни королеву!

Кошка

Авалон

Зачарованные Острова



«В давние времена...»







Седьмое Море

Авторы и разработчики

Авторы: Роб Вокс и Джон Уик

Разработка: Джон Уик

Дополнительные материалы: Дженнифер Уик, Кевин Уилсон, Джим Пинто, Рэй Янд и Скотт Герин

Редакторы: Джанис Селлерс и Ди Джей Трайндл

Компоновка: Джим Пинто

Особая благодарность

Рэю Янду за его особенное зубодробительное описание Инисмора

Художники

Художественный директор: Джон Уик

Обложка: Тереза Нильсон

Двухстраничные развороты
Рамон Перес

Полностраничные названия глав
Рамон Перес и Скотт Джеймс

Прочие иллюстрации

Стив Брайан, Крис Дорнаус, Скотт Джеймс, Рамон Перес

Графический дизайн

Стив Хог и Крис Дорнаус

Посвящения

Я никогда не посвящаю книги тем, кто об этом не узнает, всегда стараясь посвящать их тем, кто, как я надеюсь, заметит этот факт. Моему дедушке, настоящему Джону О'Баннону, который, возможно, прямо сейчас заглянет мне через плечо и проворчит: «Уже поздно, Джонни».

И он прав.

Дж. У.

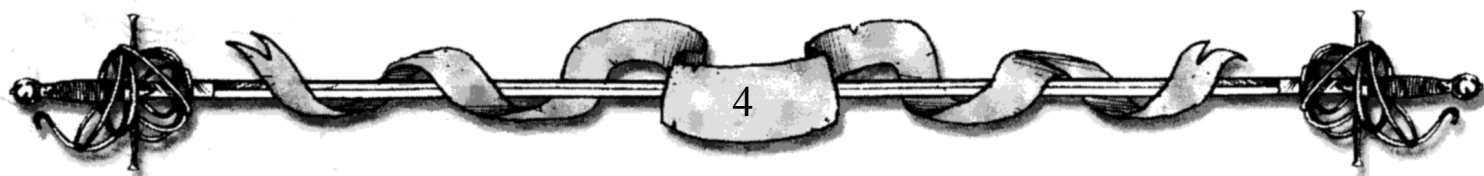
Моим кузинам, Бет и Алисии Колсон, которые страдают той восхитительной формой безумия, имя которой «быть англичанами».

Р.В.

Авторское уточнение

После того как все уже закончено и записано, стоит сказать, что это была книга за авторством ирландца и шотландца. Авалон это не Англия, Инисмор – не Ирландия, а горцы – не шотландцы. Все они просто искажение чего-то привычного нам, как и многое другое на Зачарованных островах. Если же вы обнаружите недостатки исходного материала, откройте «Сон в летнюю ночь» и найдите последний монолог Пака.

Дж. У. и Р.В.





Содержание

<i>Вступление:</i>	<i>Глава третья: Драма</i> 82
<i>Коварство снов</i> 6	<i>Расклад Судьбы</i> 84
<i>Глава первая: Зачарованные острова</i> . . 12	<i>Правила для сидов</i> 89
Авалон 14	Новые Преимущества 94
История 14	Новое Прошлое 97
Земли и титулы 20	Новое снаряжение 97
Земли 23	Новое Умение 98
Культура и политика 32	Новые школы боя 98
Инисмор 37	Рыцари Элейн 101
История 37	«Школа» Друидов 102
Земли 39	Новые навыки Чар 104
Культура и политика 43	Волшебные предметы 109
Горные марки 48	<i>Глава четвертая: Легенда</i> 110
История 48	Игрок 112
Выдающиеся кланы 50	Герои-сиды 112
Культура и политика 55	Мастер 114
Сиды 58	Секреты неигровых персонажей 115
История и культура 58	Использование Чар 122
Благие и Неблагие 60	Отыгрыш сидов 124
<i>Глава вторая: Герой</i> 66	Чудовища Авалона 126
Авалон 68	Карта: Карлеон 130
Инисмор 75	Шаблоны героев 132
Горные марки 79	





Коварство снов

*Мужчины всегда будут грезить о детстве,
А мальчишки — о доле отцов.*
Монтгомери Пирсон

Сон. Она знает, что спит.

Она чувствует, как тело непроизвольно вздрагивает. Чувствует, как простыни липнут к разгоряченной коже.

«Даже если знать, что спишь, сон не делается менее опасным», — звучит голос Дервиддона.

Один из ее первых уроков. Ее первых уроков...



— ...фантазии, — говорит отец.

Она смотрит на него. Во сне.

Ей семнадцать. Семнадцать. Десять лет тому назад.

Они с отцом стоят посреди большого коровьего стада. В руке у нее ведро. Молоко проливается через край.

— Давно узнала? — спрашивает он.

— В-вчера... — ее губы едва шевелятся, скованные стыдом и испугом. — Женщины у колодца, они...

Отец досадливо качает головой.

— Ох уж эти мне бабы у колодца, — бормочет он. И добавляет еще кое-что — совсем тихо.

Потом снова смотрит ей в глаза. Она выше его. Пальца на три, пожалуй. Даже выше брата. Шагнул вперед, отец мягко берет ее за плечи.

— Так ты говоришь, что любишь его.

Она кивает.

— А он говорит, что любит тебя.

Она кивает снова.

Отец зажмуривается на миг, так крепко, что выступают слезы.

— Тогда, ради всего святого, я не понимаю, почему бы вам не пожениться!

Ведро выскальзывает из внезапно ослабевших пальцев — молоко выплескивается на ноги — а она бросается старику на шею. Тот смеется, и она чувствует этот смех своим животом.

Своим растущим животом.



Старое доброе Время не властно в мире снов. Годы могут пролететь совершенно незаметно.

Древний Страж смотрит сквозь прутья ворот и никогда не жалуется.

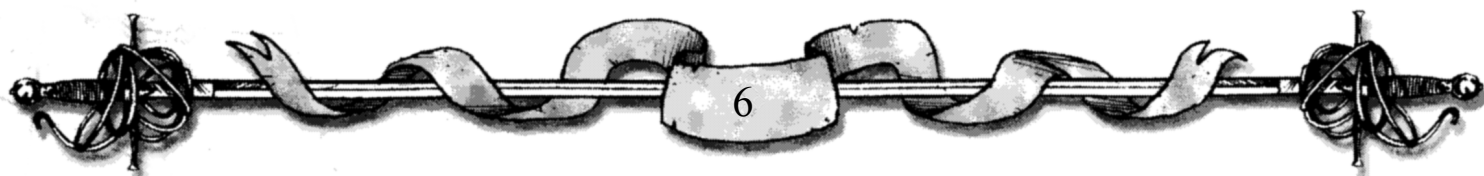


День свадьбы.

Кузина помогает ей одеться на торжество и видит живот. Клянется никому не рассказывать, в подтверждение прокалывает иголкой палец и прижимает к сердцу.

В свадебном платье, к алтарю. Там ждет любимый, и слезы радости катятся по ее щекам, когда она видит его. Они уедут, поживут у кузины, за холмами. А через два года вернутся уже с ребенком.

Родители стоят по сторонам, тоже украдкой смахивая слезы...





Вступление

И тогда возникает тень. Даже прямые солнечные лучи не в силах рассеять ее. У пришельца жесткое лицо, глаза светятся мудростью, а рот кривится в усмешке, которая кажется чуждой и будто приклеенной к бледным губам.

Отец видит, как меняется взгляд дочери, и оборачивается. Лицо старика стремительно бледнеет, колени подкашиваются, так что брат едва успевает подхватить его.

Скрюченный пришелец отталкивает священника и занимает его место. Она подходит к алтарю, где до сих пор стоит потрясенный жених. Неожиданно в голове возникает имя...

— Дервиддон, — произносит она.

Пришелец согласно склоняет голову.

— Ты не можешь выйти замуж, — говорит он. — У тебя иная судьба.

Протянутый кулак похож на дохлого паука. Пальцы разжимаются, на бледной ладони лежит кольцо.

Она поворачивается к жениху и видит, что его лицо позеленело и взялось гнилью, словно испорченное яблоко. Черви извиваются в выеденных глазницах. Зубы и язык черны, и волосы опадают на пол влажными склизкими клочьями.

Она просыпается, хватая себя за горло, с именем на устах...



Эхо ее крика отдается во мраке. Она судорожно дышит, жадно хватая ртом воздух.

— Моя королева? — спрашивает тьма.

Она трясет головой, называя тьму по имени:

— Дервиддон...

— С вами все в порядке?

— Всего лишь сон, — отвечает она.

— Они становятся все хуже, моя королева. Вы не хотите рассказать?..

Элейн наконец приходит в себя. Во тьме комнаты проступает зыбкий силуэт колдуна и его одинокий, горящий красным глаз.

— Я сказала. Это просто сон. Оставь меня.

— Хорошо, моя королева, — сгибается в поклоне Дервиддон.

Его фигура начинает растворяться во тьме, как только стихают слова. Последним исчезает светящийся дьявольский глаз.



Мужчина в черном, расхаживающий по тронному залу, похож на большого сердитого кота. Клинок на его боку разбрасывает ослепительные блики; поблескивают белоснежные оскаленные зубы. Он взмахивает кулаком в такт резким, злым словам:

— Быть может, вы не поняли меня, Ваше Величество. Его голову прошу не я. Законный король Кастилии требует ее!

Сардоническая улыбка кривит губы выпрямившейся на троне королевы.

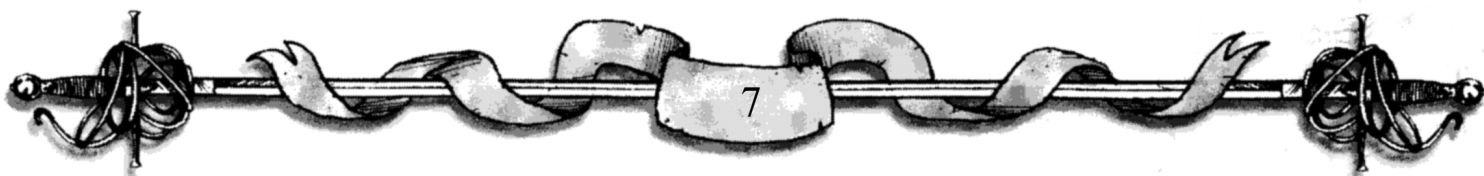
— Насколько нам известно, король Кастилии нечасто требует что-то... разве что соску перед сном.

Кастильский посол запинаясь и глядит в сторону.

— Ваше Величество позволяет себе слишком много.

— Я позволяю? — Она поднимается, и весь двор — вся сотня и десять — припадают на колени. Все, кроме Рыцарей. Те кладут руки на мечи.

— Вы являетесь к моему двору, оскорбляете моих людей, выдвигая необоснованные требования, и смеее требовать от меня нечто, мне не принадлежащее. — Она шагает вперед, Рыцари следуют





Седьмое Море

за ней. – Вместо союзников вы рискуете обрести новых врагов, лорд посол.

– Ваше Величество...

– Довольно! Я не потерплю более оскорблений.

Посол простирается в поклоне, и она поворачивается к нему спиной, возвращаясь к трону.

– Кастилию пожирает война, посол. Вам нужны союзники. Нужен Авалон. Вам не приходило в голову, что союз Кастилии и Авалона мог бы убедить авалонских корсаров посвящать побольше времени охоте за монтенским золотом?

Посол молчит, ошеломленный такой прямотой. Королева меж тем не намерена смягчаться.

– Вы в сердце войны, посол. Войны, в которую вы, кажется, намерены втянуть и нас. Увы, после того, что я услышала сегодня, я думаю, мы не скоро объединимся с Кастилией.

– Ваше Величество...

– Дело даже не в том, что мне пришлось бы отправить своих людей воевать. – Она делает многозначительную паузу. – Куда важнее, что сейчас вы заставили меня всерьез задуматься – не отправить ли их на помощь... Монтени.

Посол окончательно лишен дара речи. Она улыбается чему-то своему.

– Ступайте. И советую вам уйти до того, как у одного из моих Рыцарей кончится терпение, и я буду вынуждена наградить его за казнь труса при моем дворе.

Посол нервно кланяется, разворачивается на каблуках и стремительно покидает зал вместе со своей свитой. Это выглядит так, как если бы зал покинула большая грозная туча. Когда последний кастилец выходит, королева поворачивается к музыкантам.

– Сыграйте нам что-нибудь... лирическое. Надо бы очистить зал от этой мерзости.

Музыканты повинуются, и танцоры приходят в движение.

МакДафф выходит из толпы, почтительно кланяется Рыцарям и поднимается к едва заметно улыбающейся королеве.

– Кажется, сегодня вы нажили себе врага, – негромко говорит он.

– Ничего подобного. У Кастилии без того достаточно врагов, и позволить себе еще одного они смогут не скоро... – Она прерывается, давая слуге наполнить бокал. – Мои разведчики доносят, что Монтегю развернул свои армии и движется домой

– Я слышал об этом при императорском дворе.

Она позволяет улыбке стать чуть шире и заглядывает в его глубокие синие глаза.

– На мой взгляд, вы проводите слишком много времени на континенте, мой лорд.

– Кто-то должен представлять Альянс, Ваше Величество. Или вы предпочитаете О'Баннона?..

Она смеется, звучным грудным смехом, который заставляет многих обернуться.

– Он мог бы произвести впечатление!

– Без сомнения. В особенности – оторвав императору голову.

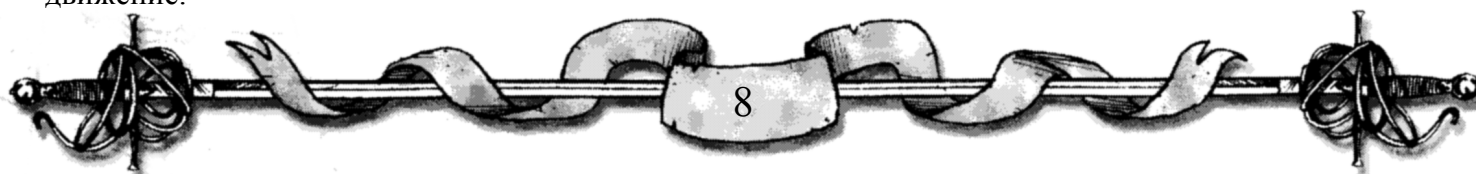
Один из людей МакДаффа подходит ближе и склоняется перед Рыцарями. Они расступаются, повинаясь жесту Элейн, и юноша передает небольшой конверт королю Горных Марок. Королева украдкой следит, как сильные руки МакДаффа вскрывают послание. Быстро проглядев текст, горец складывает бумагу и прячет под камзол.

– Тайны, мой лорд?

– Никаких тайн. – Он поворачивается к ней. – Это Берек вернулся из Монтени с вестями.

– И просит аудиенции у вас? Это не похоже на моего Берека.

– Личная надобность, моя королева.





Вступление

Ее улыбка становится совсем явной.

— Некая монтенская леди завоевала благосклонность Джеймса МакДаффа?

Горец смотрит без улыбки. Он берет ее ладонь в свои и подносит к губам.

— Мое сердце принадлежит только одной леди. И ее имя, — он легко целует ее пальцы, — Авалон.

Элейн смотрит ему вслед и сердце колотится в ее груди. В последний момент он оборачивается и она поспешно отводит взгляд. Поклонившись, МакДафф покидает зал.



Она сидит у ног человека-тьмы, чьи нечеловеческие глаза непредсказуемо меняют цвет. Ей снится, что она видит сон о том, как была его ученицей в Призрачных Землях. В Землях Снов — Брин Бресайл, Землях Снежной Весны.

Уроки пролетают быстро, и так же быстро растет ее живот. Учитель наблюдает за ней своими странными глазами.

Сны, в которых снятся сны о снах. Сны о снах в землях Снов. Сны о боли и крови, о тяжести в животе. Крик ребенка сплетается с криком роженицы.

Она просыпается в своем сне в землях снов с единственным словом на губах.

— Девочка, — шепчет она. Дервиддон сидит в тени неподалеку. Крови на его руках уже нет.

— Это была девочка — говорит она громче и чуть смелее.

— Да, — отвечает колдун. — Была.

— Где она сейчас?

— Со своим отцом.

Она закрывает лицо руками, не в силах сдерживать рыданий, рвущихся из самых глубин души.

Руки Дервиддона впираются в ее плечи и сдавливают до костяного хруста.

— Никаких слез! — кричит колдун, скаля мелкие острые зубы. — Никаких слез!

Он вскидывает узловатую скрюченную руку для удара, и она усилием воли загоняет свое горе обратно, во тьму, на самое дно. Колдун согласно кивает, разжимает кулак и пятится, подволакивая ноги.

— Никаких слез... — бормочет он, усаживаясь обратно в тень. — Со своим отцом...

Элейн молчит, лелея в своем сердце вопрос. Ждать приходится долго, пока колдун опять не соскальзывает в пограничное состояние между сном и бодрствованием.

— Как ее зовут? — шепчет она наконец.

Он отвечает, почти не осознавая этого. Элейн откидывается на ворох одеял и заворачивается в них. Засыпая, она повторяет имя. Где-то наверху кричит ворон...



Она в библиотеке. Читает книгу — перевод, сделанный специально для нее, о водаччанской женщине по имени Вероника. Герольд открывает дверь и нерешительно приближается, глядя в пол.

— Моя королева.

Голос слуги тих и полон страха.

— Что случилось? — спрашивает она.

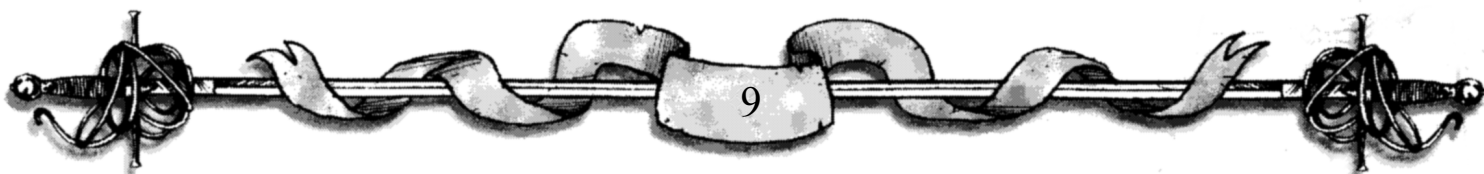
— У вас просят аудиенции.

Она склоняет голову.

— Я не в зале. Кто-то хочет личной встречи?

Герольд делает паузу, и становится видно, насколько сильно он напуган.

— Она... Она называет себя дочерью Королевы Мааб, Ваше Величество.





Седьмое Море

– Так пригласите ее войти, друг мой. Любой из рода Трех Сестер рады в моем доме.

Герольд низко кланяется и выходит. Закрыв книгу, Элейн в ожидании смотрит на дверь. Входит девочка, и у королевы перехватывает дыхание.

Маленькая, кукольная, не старше двенадцати. У нее ровная чуть зеленоватая кожа. У нее волосы цвета морской травы и глаза словно жемчужины. Когда она заговаривает, ее голос оказывается подобен призрачному звуку морского прибоя в раковине.

– Добрая королева Элейн, Хранительница Грааля и Избранница Озерной Леди¹, – говорит девочка.

Элейн кивает.

– Что привело тебя в мой дом, дитя?

– Я ищу свою мать, – отвечает девочка и улыбается.

Тишина повисает в комнате. Та тишина, в которой можно услышать, как пыль садится на оконное стекло.

– Я не знала ее, – продолжает девочка. – Только отца. Он отправился на ее поиски, когда я только родилась, но его корабль утонул. Королева Мааб приютила меня, позволив стать ее дочерью. – Ее зубки еще раз вспыхивают на свету. – Теперь я ищу свою настоящую мать.

Элейн чувствует, что у нее пересохло в горле.

– Чем я могу помочь тебе?

– Я хотела бы знать, – говорит девочка, не сводя глаз с Элейн, – что за мать сумела бросить свое дитя?

Пальцы Элейн непроизвольно стискивают книгу.

– Несчастливая мать, – отвечает она.

– Горя достаточно, чтобы стать королевой? – снова улыбается девочка.

Элейн молчит.

– Достаточно, чтобы забыть свое дитя?

Снова ни слова не слетает с губ Элейн.

– Горя достаточно, чтобы питать вожделение к северному варвару?

– Довольно! – вскрикивает Элейн и поднимается так резко, что за спиной ее раздается глухой звук падения.

– Дурной знак, – шепчет девочка, глядя на опрокинутый стул. – А ведь тебе стоит побереечь свою удачу, королева Авалона. Близится время, когда она понадобится.

Элейн смотрит, как девочка поворачивается и идет к двери. Имя пылает в голове – то самое, что некогда назвал Дервиддон. Остановить, прижать к груди, молить о прощении!..

Но она – дитя Королевы Мааб. Дочь темной воды. А Элейн слишком хорошо знает, чего стоит мольба Тьме.

Девочка берется за ручку двери и останавливается. Оборачивается.

– То имя больше ничего не значит для меня. Я не дочь своего отца. И не дочь своей матери. – Она смотрит королеве прямо в глаза. – Я дочь Мааб. Меня зовут Мерит.

Девочка вышла. Единственное, что осталось, – запах моря и лужица воды в том месте, где она стояла.

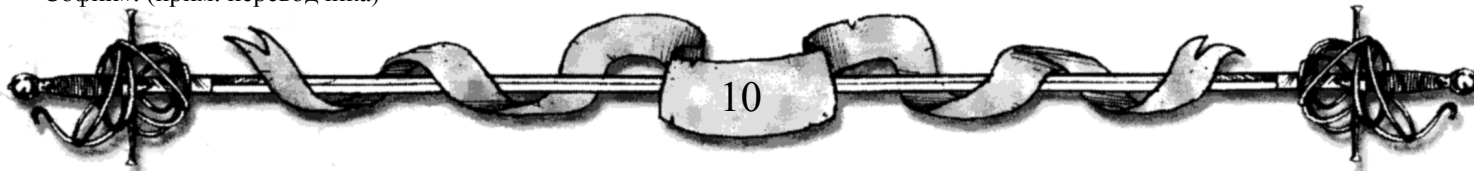
Опустив глаза, Элейн видит название книги на столе.

«Дочь Судьбы».

Впервые со дня своего возвращения из Земель Снов королева Авалона дает волю слезам.



1. Судя по всему, это ошибка автора. В дальнейшем тексте книги сказано, что Элейн является Избранницей Королевы Небес, а Озерной Леди служит Лоренс Лок. Это также подтверждает информация из книги «Тайные общества Тейи: Дочери Софии». (прим. переводчика)



Зачарованные острова

Добро пожаловать на страницы второй книги из серии Государства Тейи. В книге «Авалон: Зачарованные Острова» описаны географические детали, заметные личности и секреты самого удивительного государства Тейи.

Многие называют Авалон «ожившей легендой». Они не так уж далеки от истины. Это край, где легенды вернее, чем история; где герои ходят по земле, а во тьме таятся гиганты, гоблины, огры и болотные ведьмы. Авалон это родина сидов – расы, которая древнее человеческой, но время их уже на исходе.

Как пользоваться этой книгой

Как и в любой другой книге из линейки «Седьмого моря», все в этой книге опционально и изменяемо. Здесь даны средства, которые вы можете использовать так, как вам потребуется. Если что-то не подходит под вашу кампанию, вы всегда можете это изменить.

Все Книги Государств построены по общему принципу. Текст делится на четыре главы.

В **первой главе** описаны три королевства, которые составляют Авалон: сам остров Авалон, а также Горные Марки и Инисмор. Описаны история, культура и традиции каждой страны, а также география и политическая ситуация. Кроме того, в первую главу включен небольшой раздел, описывающий сидов, их историю и культуру и тех, кто правит ими.

Во **второй главе** описаны наиболее известные герои Авалона, в том числе благородная Королева Элейн, мудрый Джеймс МакДафф и таинственный Джек О'Баннон.

В **третьей главе** описаны новые правила, которые понадобятся вам, чтобы играть авалонскими героями, в том числе три новые школы боя, правила для друидов и сидов, а также указания по отыгрышу члена ордена Рыцарей Элейн. В третьей главе представлены новые умения Чар, волшебные предметы, которые можно встретить на Зачарованных Островах, и Расклад Судьбы для авалонцев.

И, наконец, **четвертая глава** это справочник для игроков и для Мастера. В нее входит очерк об использовании авалонских Чар, список тайн героев из **второй главы**, которые игроку знать не обязательно, описание некоторых неизвестных чудовищ (и как они стали таковыми), а также правила для отыгрыша сида, в том числе и возможность создать чистокровного сида-героя, если будет такое желание.

Авалон – прекрасное и пугающее место, где герои никогда не умирают просто так, а чудовища вечны. Готовы ли вы встретиться с ними?







Зачарованные острова



История

Авалон более славен своими легендами, нежели историей. Собственно, никакой «истории» здесь не знали до 1028 года, пока на авалонские берега не ступил первый монтенец. До того момента прошлое Авалона обитало в мифах и сказаниях.

Эпоха Легенд

Долгие столетия история Авалона существовала только в виде сказаний о героях и их деяниях. Поколение за поколением передавало их из уст в уста, не утруждая себя запоминанием дат. Раз от раза изменялись мелкие детали, и теперь уже сложно точно сказать, что же в них правда, а что выдумка. Истории, приведенные ниже, составляют Эпоху Легенд Авалона. В историях не указаны даты, но мы расположили их в примерном хронологическом порядке. И конечно же, как бы ни была рассказана история Авалона, она всегда начинается с сидов.

Договор с сидами

Давным-давно случился великий потоп. Лишь горстка людей спаслась на маленькой лодке. По воле случая, лодка приплыла в Брин Бресайл, где люди повстречали сидов. Сиды были очарованы людьми, а люди — сидами. Был заключен договор, и сиды указали людям единственный уцелевший остров. Остров под названием Авалон.

Старая Империя

Многие века авалонцы считали себя единственными людьми на свете. Все изменилось, когда объявилась Старая Империя, отправившая легионеров из колоний на территориях, которым в будущем предстояло стать королевством Монтень. Генерал Юлий Кай привел захватническую армию на Авалон, быстро подавив всякое организованное сопротивление. Очарованные этими новыми людьми, их доспехами, плюмажами и дисциплинированными отрядами, сиды позволили им делать все, что заблагорассудится. Сиды наблюдали, как чужеземцы строят колонии, покоряют местное население и постепенно присоединяют остров к Империи.

Прошло сто пятьдесят лет, и сиды перестали наблюдать.

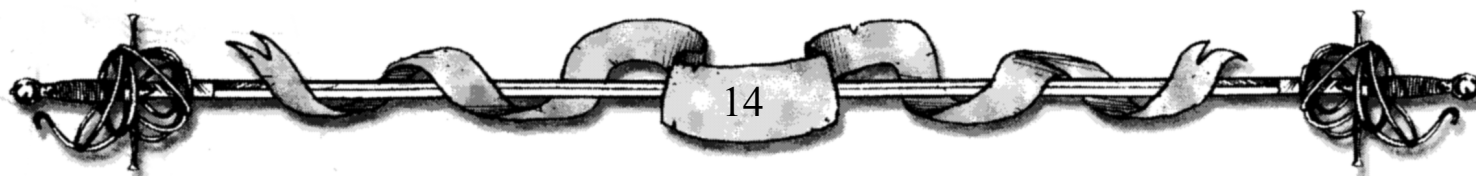
Внезапно Империя потеряла связь с Авалоном. Суда, пытавшиеся достичь колоний из Монтени или Кастилии, бесследно исчезали в череде странных штормов. Ни одно судно не пришло с Авалона, и даже попытки разглядеть остров были тщетны. Он просто исчез. Император провозгласил Авалон проклятым местом и запретил дальнейшие экспедиции.

Шторма прекратились через пятьдесят лет. Жители Авалона так и не узнали, что произошло. Они не постарели ни на день. Колонисты, оставшиеся на острове, медленно ассимилировались. В течение десяти лет вторжение Империи было забыто. Чары сидов стерли два столетия.

Король Элилот

В те дни Авалон был разделен между многими правителями, каждый из которых мнил себя «верховным королем». По причине своей разрозненности, они не смогли противостоять вестенским захватчикам с востока. Длинные ладьи приплыли по волнам, с силой ударили носами в берег, и воины градом посыпались из них.

Элилот, король Восточного Авалона, выступил против захватчиков, но его войска были не готовы. Он отступил, перегруппировал свои армии и нанес ответный удар. Захватчиков удалось отбросить к морю, а потом авалонцы построили кораб-





ли, чтобы преследовать их по воде (это первое упоминание об авалонских военно-морских силах), где Элилот сражался с ними на их территории. После самой кровавой битвы в истории король вестенцев был повержен и сдался. Элилот предложил противнику скорее союз, нежели подданство, и при выборе между смертью и принятием условий король Вестенманнавньера предпочёл второе.

С новым союзником Элилот объединил остров под единой короной... и Авалон начал меняться. Пока остальная Тэя следовала за человеком, который называл себя третьим пророком, ученые Авалона изучали звезды, установили влияние луны на приливы, сделали предположение о том, что земля имеет форму шара, и изучали тэянские книги, переводя их на кимрский.

Даже сиды признали значимость Элилота, вручив ему священный артефакт – Грааль. Священным долгом Элилота было охранять Грааль, а сиды пообещали, что «покуда его род владеет Авалонским тронном, с ними пребудет благословение сидов». И благословение было щедрым. Земли оставались зелеными, небеса – голубыми, урожай – богатыми. Элилот преуспевал, процветала его страна, и род его правил Авалоном многие поколения, до 1028 года.

В тот год на острова ворвалась история, и Авалон лишился своей благодати.

Документированная история

1028 – Монтенское вторжение

У доброго короля Эрика, человека, который правил Авалоном на протяжении трех поколений, было три сына, и жизнь его близилась к концу. Вместо того, чтобы отдать свою землю одному сыну, он разделил ее на три части. Два старших сына согласились с решением отца. Третий же сын, Атрвис, отверг идею. «Земле нужен единый правитель», – сказал он.

Охваченный гневом, Эрик поднялся и изгнал своего младшего сына с Авалона. Это было последнее, что он сделал, прежде чем упасть замертво на свой трон.

Старшие братья развязали войну за земли отца, а Атрвис бежал в Инисмор. Гражданская война поглотила Авалон, и продолжалась до тех пор, пока обе армии не были истощены и обескровлены. Тогда Атрвис вернулся с инисморским войском, чтобы вернуть земли своего отца. В Битве у Трех Дорог сошлись армии, и к закату Атрвис одержал победу. Старших братьев привели к нему, и он простил им их притязания. «Авалон должен быть единым, – сказал он. – Иначе он падет».

Эти слова оказались пророческими. В то же мгновение на поле боя прискакал разведчик и принес весть о том, что на берега Авалона высадилась армия Монтени. Возглавляемая человеком по имени Анри дю Монтень, она превосходила численностью объединенную армию трех братьев. Изнурённые авалонцы, которых осталась едва ли десятая часть, сражались храбро, но после того, как Атрвис был смертельно ранен выстрелом, армия обратилась в бегство.

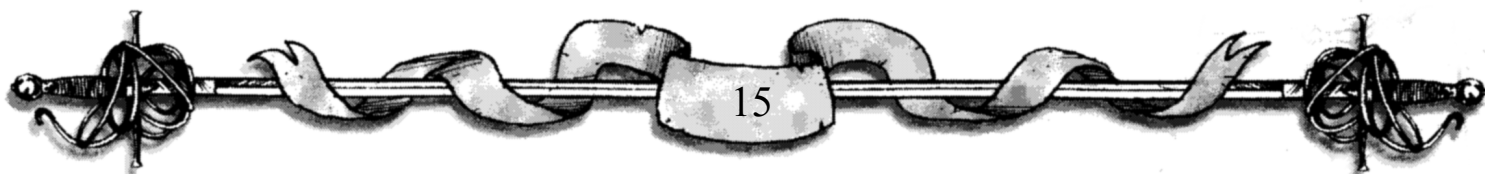
Истекая кровью Атрвис бежал с места сражения, преследуемый всадниками Анри. Когда они вернулись с его телом, то рассказали, что он вбежал в воды тихого озера и кричал по-кимрски. В последний миг Атрвис бросил что-то в воду, а после был зарублен. Солдаты так и не узнали, что скрыли воды, а полководцу было все равно. Король Авалона был мертв, а его корона оказалась в руках Анри.

...Когда захватчики вошли в тронный зал, чтоб объявить о своих правах, им открылось ужасное зрелище: весь трон был залит кровью. Это не предрекало новым владыкам ничего хорошего.

Возлюбленная Королева

Следующие сто лет страной управляла Монтень, и народ терпел притеснения. Родной язык Авалона – кимрский – был предан забвению при дворе и на улицах. Детей заставляли учить монтенский. Авалонских праведников сжигали на кострах, как осквернителей работы Создателя.

В 1153 году разразился скандал, который определил будущее Авалона. Элеонора, королева Монтени, объявила своего мужа погибшим в крестовом походе и вышла замуж за короля Авалона.





Это значило, что новый король мог предъявить право на владение землями его жены – более, чем половиной территорий Монтени.

Впрочем, новый муж наскучил Элеоноре так же быстро, как и предыдущий. Когда он последовал за своими родственниками в поход, она инкогнито отправилась в деревни на поиски приключений. Но вместо этого она нашла истории.

Великие авалонские сказители – барды – рассказывали легенды о героях Авалона, рискуя лишиться жизни. Элеонора не понимала слов, но неподдельная страсть в их голосах сказала ей, что она отыскала лучших рассказчиков в мире.

В следующий раз, отправляясь в город, она взяла спутником монаха, Кристофа Флобера дю Доре, чтобы он слышал истории и перевел их на монтенский язык. Эти переводы быстро разошлись, и легенды стали такими популярными, что Элеонора начала приглашать бардов ко двору, чтоб слушать предания из первых уст. Впервые за сотню лет, кимрская речь вновь зазвучала в высоких залах Авалона.

Чары Авалона начали медленно пробуждаться. Элеонора изменила систему налогообложения и законодательство, попыталась отменить антикимрские законы. В этом вопросе она встретила сильное сопротивление, поэтому она попросила своего друга, Гарольда Гизарда, стать архиепископом Авалона, в надежде на его помощь в подчинении народа. Увы, большей ошибки она совершить не могла.

Гизард оказался пешкой в руках деверя Элеоноры, Чарльза. Тот, желая завладеть тронem, с помощью Гизарда заточил Элеонору в тюрьму, обвинив в государственной измене. Вскоре королева отправилась на виселицу, и Чарльз стал регентом Авалона до возвращения из похода его брата.

Благодаря народной любви, Элеонора навсегда осталась в памяти авалонцев как Возлюбленная Королева.

Чарльз не терял времени. Он возродил антикимрские законы и установил опустошительную

налоговую систему. И все же на краткий, яркий миг, Авалон вспомнил, чем он был когда-то.

И этого мига оказалось достаточно.

1157–1199 Робин Славный Малый

Чарльз обложил страну невероятными налогами, назначил подкупных судей, бросил всех должников в тюрьму и наказывал всякого, кто выступал против его действий. Истязаемая страна молила о герое, и тогда появился Робин Ловеин.

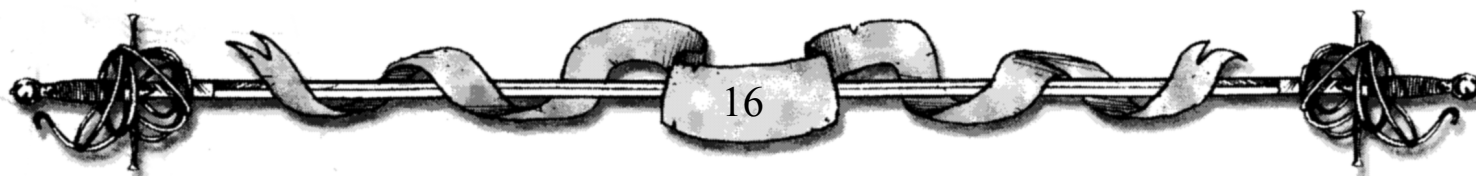
Робин только-только вернулся из крестового похода. По причине его популярности при дворе Чарльз назначил его шерифом Ловеина. Но Робин был молодым мужчиной с идеалами, присущими молодости. Памятуя об ужасах, виденных в крестовом походе, он открыто выступил против несправедливости, творимой Чарльзом. Регент отнял у мятежного шерифа титул и земли и бросил в тюрьму, обвиняя в предательстве. Робину, однако, не составило труда бежать, после чего он поднял бунт против злого правителя.

Робин многое вынес из походов – в том числе и тактику, новую для Авалона. Со своим отрядом он нападал из засады на сборщиков налогов, а потом возвращал деньги простым людям. Вскоре имя Робина Славного Малого разлетелось по всей стране. Авалон отвернулся от правителя в пользу лесного разбойника.

1215 – Совет Свободного Дворянства

Последний удар королю Чарльзу был нанесен в 1215 году. Робин захватил столь большую часть его богатств, что Чарльз не мог более претендовать на земли Монтени. В отчаянии, Чарльз собрал армию и двинулся на Монтень, чтобы вернуть то, что ему принадлежало. Но армия его была разбита, а сам он потерпел унижения.

Тем временем дворяне Авалона двинули свои войска на столицу. И когда Чарльз вернулся, они заставили его подписать документ, способный предотвратить самоуправство авалонских монархов. Первый документ, утверждавший, что люди обладают правами, которые не могут быть ущемлены другими людьми. Конечно, это касалось только дворян, но первый шаг был сделан.



В 1216 году законный король Авалона вернулся и сбросил Чарльза с трона. Он вернул Робину его титул, и Робин женился на женщине, которую любил всю свою жизнь – и так случилось, что она была дочерью Возлюбленной Королевы Эленоры. Она и записала историю Робина, увековечив имя своего мужа в одной из самых знаменитых легенд Авалона.

1387–1422 – Дэвид III

Белая Смерть прошла по Тэйе в 1347 году, выкосив почти треть населения. Но моровое поветрие не просто погубило жителей Авалона – казалось, будто оно подкосило само авалонское дворянство, и последующие поколения монархов страдали от этого разлагающего влияния.

В те дни инисморцы восстали против своих правителей, вынуждая Авалон отвлекаться от более важных дел. Авалонская знать была столь несообразительна, что армии, которые она посылала, только способствовали захвату земель инисморцами. Пока половина армий воевала за морем, пытаясь подавить мятеж, вокруг Авалонского трона снова вспыхнула борьба. Страна на полвека была ввергнута в гражданскую войну.

Победитель, король Дэвид II, прожил достаточно долго, чтобы вырастить наследника, который

привел войну к завершению. Истощенный битвами, король умер в 1413 году, оставив трон шестнадцатилетнему сыну, Дэвиду III. В течение пяти лет Дэвид объединил недовольное дворянство, возродил национальную гордость и решил припомнить Монтени все прошлые обиды. Его небольшая армия раз за разом громила монтенские силы. Он получил власть над несколькими западными провинциями и провозгласил себя королем обеих стран, даже несмотря на то, что король Монтени отказался отдать трон.

Дэвид умер в 1422 году, оставив престол десятилетнему сыну, Дэвиду IV. Юный Дэвид вскоре пал жертвой политических интриг, и через несколько лет войскам Авалона пришлось покинуть Монтень.

1450–1650 – Двухсотлетняя Война

В последующие два столетия раз за разом повторялось одно и то же. Сильный король объединял страну и умирал, оставив наследника престола. Все, что было создано за годы правления, рушилось. В последующем разброде некая внешняя сила, обычно Монтень, пытались захватить Авалон, что приводило на трон сильного короля. Он изгонял захватчика, объединял страну и умирал, оставив наследника престола.





Седьмое Морё

Двести лет кровопролития истребили много благородных родов Авалона, что позволило менее знатным семьям претендовать на трон. Среди претендентов выделялись две семьи – Камланны и Ловеины. Притязания Камланных на трон происходили от Анри дю Монтень, а Ловеины вели свой род от королевы Элеоноры.

Два короля выделились в этот период. Первый был известен как «Кровавый Вепрь», Анри IV Камланны. Анри был ярким ватициником и получил трон после смерти своего старшего брата. Он был прекрасным полководцем и хорошим королем, и все же история сохранила его образ мрачным и пугающим.

Главным его соперником за трон был шестнадцатилетний Ричард Ловеин. По сравнению с Анри Ричард смотрелся выгоднее и пользовался расположением двора. В 1527 году Анри подослал к своему врагу убийцу, но заговор был раскрыт, и началась война. Многие дворяне ополчились на Анри, и ему пришлось отбиваться по всем фронтам. В конце концов, он встретился с юношей в битве при Бедгрейне в 1531 году. Хотя тактика Анри была превосходна, по численности он проигрывал и был убит Ричардом сразу после поражения своей армии. Ричард был коронован как Ричард II и приступил к повторному завоеванию Инисмора для авалонской короны.

1535 – «Грааль»

Летом 1535 года неизвестный монах опубликовал сборник строго запрещённых историй об Элиоте и его благородных рыцарях, основанных на более раннем тексте, составленном монтенцем

Тома Мальро. Эта версия была написана на кимрском языке и получила широкое распространение до того, как власти узнали о ней. Книга, озаглавленная «Грааль» (под влиянием работы Мальро), сразу же приобрела успех.

Как ни странно, король Ричард не собирался наказывать издателя или автора книги. Вместо этого, он сделал публичное заявление о том, что хотел бы увидеть перевод книги на монтенский язык, чтобы прочитать ее лично.

«Все мы авалонцы, – заявил он. – Будем же вести себя так, как подобает братьям».

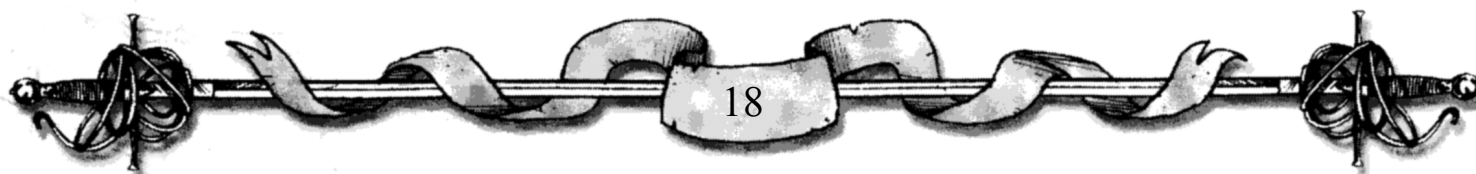
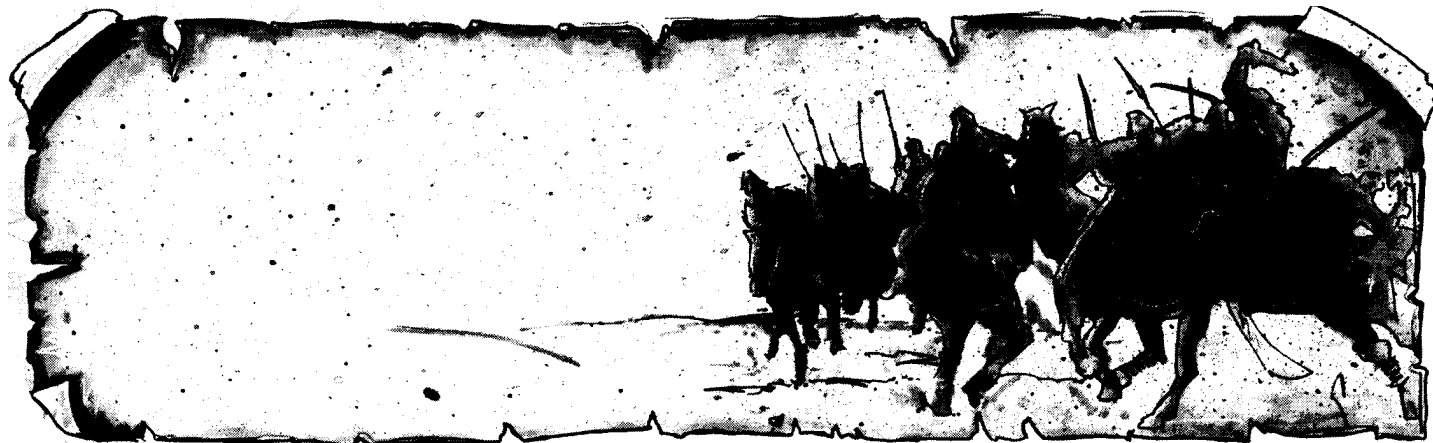
Слова Ричарда были услышаны. Народ возликовал и прозвал своего нового монарха Ричардом Добрым.

1614 – Ричард IV

Ричард IV, праправнук короля Ричарда Доброго, занял трон в 1614 году и мог бы стать самым великим правителем в истории Авалона с 1028 года. Его жена, родом из Монтени, была умна и красива. Он и сам был высок и статен и пользовался расположением Совета Лордов. Короли Горных Марок и Инисмора были слабы и практически не вызывали внутренних проблем.

Но, к сожалению, голова Ричарда была забита историями о прежних монархах Авалона. Само по себе это не несло ни вреда, ни пользы. Настоящей слабостью Ричарда была его слепая вера в Иерофанта.

Несмотря на предупреждения отца, он впутался в политику Церкви. Он писал множество посла-





ний, подвергая критике протестантизм при каждом удобном случае. Иерофант даже направил ему личное письмо, провозглашающее Ричарда «Защитником веры Авалона».

Второй проблемой Ричарда было отсутствие наследника. У него не было сыновей, только единственная дочь, Маргарет. Это могло создать в Авалоне династическую проблему, которую он не хотел бы навлекать на свою страну. В 1622 году, он лично передал Иерофанту свое обращение, в котором просил разрешения жениться во второй раз. Иерофант ответил отказом.

Поражённый и воспринявший такой ответ как чудовищное предательство, Ричард все равно развелся со своей женой. Он издал Закон о верховной власти, посредством которого создал новую Церковь Авалона, с королем Авалона вместо Иерофанта. Затем он женился на простолюдинке Морвенне Саттер. Год спустя жена родила.

Дочь.

Ричард был в ужасе – наследника по-прежнему не было. Осложнения при беременности точно указывали на то, что у его жена больше не сможет иметь детей. Как и раньше, король развелся и женился вновь. И еще раз. И еще. Ни одна из жен так и не сумела более подарить ему ни сына, ни дочери. Он умер, не оставив других наследников кроме старшей Маргарет, которая взошла на трон, и младшей Элейн, которая была забыта. Она выросла в семье мелкого дворянина, зная о своем королевском происхождении.

1656 – Возвращение Грааля

Королева Авалона Маргарет сделала множество вещей. Она была верной дочерью Ватиканской Церкви, женой могущественного кастильского дворянина, и, наверное, самой жестокой из правителей, когда-либо сидевших на авалонском престоле. Она пыталась искоренить язычество в стране и сожгла на кострах немало протестантов и приверженцев традиционных верований. В годы ее правления пролилось немало авалонской крови, но гражданская война, так долго продолжавшаяся в стране, все же утихла. Несмотря на жестокую политику, население терпело королеву.

На весеннее равноденствие 1654, ровно в полночь, жизнь покинула ее. Железная Королева Авалона была мертва. Не оставив наследника.

Попытки отыскать Элейн, наследницу престола, не увенчались успехом: некогда она пропала в день своей свадьбы, и уже восемь лет никто не видел ее. В отсутствие прямого наследника, многие честолюбивые дворяне заявили свои права на трон. Споры переросли в стычки, страна снова раскололась. Инисмор и Горные Марки заявили о независимости. В Монтени был заложен очередной флот, старый враг вновь готовился захватить власть над северным соседом.

И тут появились Дервиддон, Элейн и Грааль.

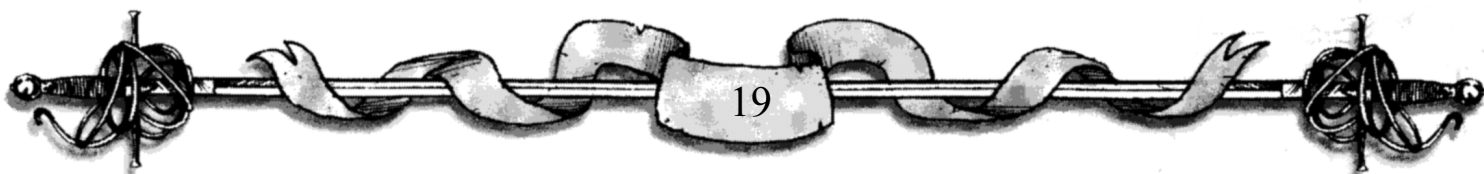
После десяти лет отсутствия сестра покойной королевы прибыла в столицу. Она выглядела не старше, чем в день своего исчезновения – девочка, которой едва исполнилось девятнадцать. И все же в ней чувствовалась сила, а в руках она держала предмет, который никто не видел со времён монтенского вторжения, произошедшего шесть веков назад.

Грааль.

На волне вернувшихся Чар, Элейн быстро собрала армию, чтоб закончить кровопролитие. После двух лет войны люди с готовностью присягнули избраннице сидов. Некоторые дворяне пытались противостоять воцарению Элейн, но она смела их единым сокрушающим ударом. К 1658 году она объединила страну и была коронована в новой столице, городе Карлеон.

Недавние события

Следующие десять лет стали новым золотым веком для зачарованных островов. Элейн заключила союз с Инисмором и Горными Марками, создала орден Рыцарей, чтобы защитить страну от зла, и помогла Морским Псам Берега достичь расцвета. Потопив Кастильскую Армаду в 1659 году, Авалон стал самой мощной силой в мире, и сейчас королева Элейн является одной из самых значимых фигур тэйянской политики. Люди счастливы и процветают, а возвращение Чар восстановило гордость некогда угнетаемой нации...

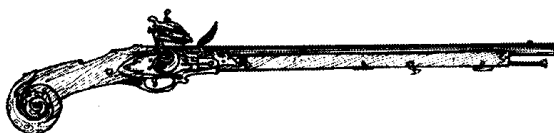




Седьмое Море

И все же по ту сторону кулис бродят таинственные тени – страшные тайны, которые могут оберечь на погибель полное сил молодое королевство. Дервиддон наводит страх на королевский двор своими темными предсказаниями. Королева Элейн ничем не объясняет десять лет своего отсутствия, и поговаривают, что она была околдована сидами. Иногда, в холодные дни, она одиноко блуждает по берегу моря, где в шуме волн слышится детский смех...

Золотой век Авалона продолжает славить его народ и правительницу. Но как долго он продлится? И что случится, когда он подойдет к концу?



Земли и титулы

Жалованные (иначе их называют «придворными») титулы даются королевой и обычно действуют до момента смерти носителя. Что касается земельного дворянства, оно может быть передано по наследству.

Жалованные дворянские звания всегда подразумевают статус рыцаря. Они дают право облагать земли налогами, но не на владение ими. Таким образом, тот, кому дан титул «Рыцарь Тенеборка», может взимать дань с упомянутой земли, но она не является его собственностью.

Владение землей и получение с нее налогов – привилегия земельных лордов. Даже королева не может отнять такой титул (хотя вправе лишить определенных привилегий, например, места в Парламенте). Земельный титул может быть утрачен лордом только в том случае, если он по суду будет признан виновным в измене короне.

Сквайр

Сквайр – прямой вассал рыцаря. У него нет земель, нет собственных вассалов, и титул его не передается по наследству.

Рыцарь

Рыцари – особая ступень в перечне благородных статусов. Именно титул рыцаря делает человека благородным, а также дает ряд преимуществ. Приняв этот титул, человек получает право «носить оружие и вершить правосудие».

«Вершить правосудие» – сложное понятие. Рыцари обязаны защищать королевский закон и выступают на Авалоне в качестве свободных судей. Если большинство графств имеет собственного шерифа для расправы над разбойниками, рыцари выступают в качестве исполнителей высшего королевского закона.

Социальный статус рыцаря определяется тем, кому он давал присягу верности. Если рыцарь принес клятву верности королеве, его статус на одну ступень ниже ее. Давший присягу верности герцогу стоит прямо за ним, и так далее.

Барон

Титул барона обычно принадлежит лорду, который принес клятву верности королеве. Все бароны Авалона владеют крупными городами. Барон присягает именно королеве, а не графу или герцогу, и поэтому завоевание расположения барона часто входит в число сложных политических задач для получения влияния.

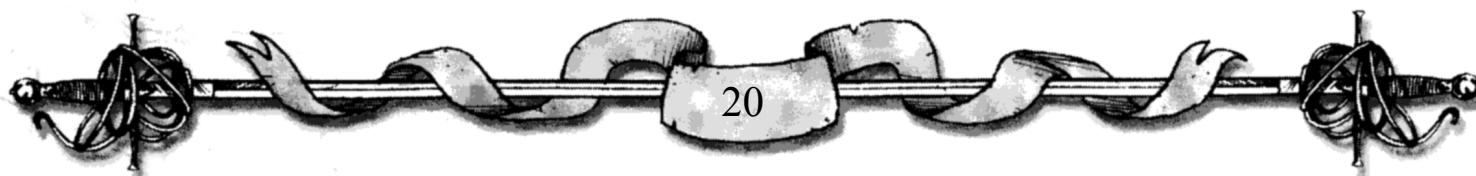
Граф

Во владении графов находятся крупные участки земли, включающие в себя несколько городов, дороги и поля между ними. Графы служат герцогам и являются правителями на вверенной им земле. На данный момент в Авалоне 72 графа.

Герцог

Герцоги – «высокие короли», давшие присягу верности Элейн, когда она взошла на трон Авалона. Они являются самыми могущественными дворянами на острове после королевы. Каждый герцог владеет целым графством, а высокий король Пайрам – двумя, что делает их величайшими землевладельцами Авалона.

В настоящее время в стране четыре герцога: высокий король Брега, герцог Камланна, герцог Лотизна и герцог Персиса.





Рыцари Элейн

Будучи островной державой, Авалон защищен от врагов одной из крупнейших военно-морских сил в мире. Потребность в сухопутных войсках невелика, и Элейн наполнила немногочисленные гарнизоны айзенскими наемниками – что позволило ей быть уверенной, что ни один дворянин не сможет использовать отряды своих сторонников для подготовки переворота.

Полезные, как и всегда, айзенцы все же остаются иностранцами. Им не хватает национальной гордости и общности с Авалонном. Элейн нужно было нечто большее – элитный отряд, состоящий только из авалонцев, который служил бы прежде всего интересам народа. Она возродила древний орден рыцарей, первоначально созданный Элилотом как отряд личных телохранителей. За десять кратких лет они уже не раз проявили доблестную самоотверженность и храбрость в деле защиты короны. Формально они называются Орденом Верховного Короля, но в народе их прозвали Рыцарями Элейн.

Сердце ордена – двенадцать рыцарей, величайших героев из ныне живущих на Авалоне. Они участвуют в собраниях с королевой, дают советы и охраняют ее. Элейн никогда не появляется без сопровождения одного-двух Рыцарей. Те же, кто не служат ей напрямую, обычно путешествуют «по делам Королевы», искореняя угрозы стране или решая прочие важные вопросы. В зале Карлеона Рыцари стоят полукругом по обе стороны от трона, готовые защитить Элейн от любой опасности.

Двенадцать руководят широкой организацией, состоящей примерно из двух сотен рыцарей – от простых сквайров до опытных мастеров. Это особое войско выполняет бесчисленное множество поручений королевы, охотно берясь за то, что

не под силу для простых солдат и стражников. Их голубые с серебром плащи, на которых изображена эмблема тройной короны, дают им право преследовать преступников, защищать закон и доносить особо важные дела до внимания королевы. Честь их безупречна, они всегда стремятся действовать в лучших интересах авалонцев. Каждый из них отвечает перед одним из Двенадцати, и получает от него приказы. Многие могут быть замечены путешествующими по стране, но все равно большинство находится в Карлеоне, на случай, если понадобятся Королеве.

Глоток из Грааля

Перед тем как присоединиться к рыцарям Элейн, необходимо отпить из Грааля. Элейн всегда предостерегает соискателей: «Если твое сердце честно, ты обрешь мощь великих героев Авалона. Если же оно окажется лживым, вода отравит тебя».

Когда она впервые произнесла эти слова, глаза Дервиддона вспыхнули недоверчивым удивлением. После того, как Увейн первым прошел испытание, Дервиддон отозвал юную королеву в сторону и сказал: «Грааль не может отравить человека!»

«Они не знают этого, – сказала Элейн, улыбаясь. – Любой, отказавший пить, покажет, что его преданность существует лишь на словах».

Ниже список и краткое описание каждого из Дюжины. Другие Рыцари Элейн могут быть созданы по правилам из **третьей главы**.

Лоренс Лок

Лоренс на данный момент является фаворитом королевы и фактическим предводителем Рыцарей. За подробной информацией см. **главу вторую**, а также стр. 33 «Книги Мастера».

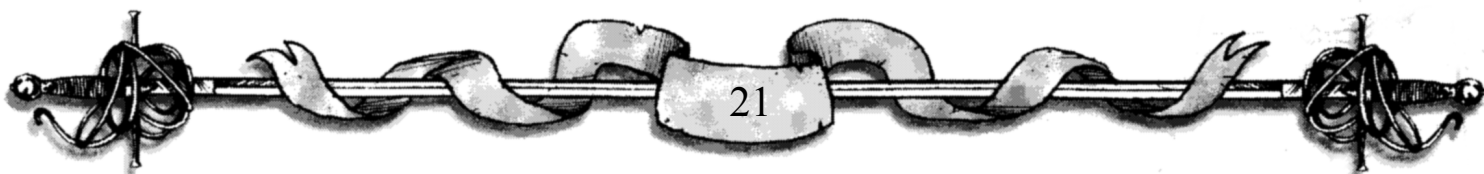
Джеремия Берек

Берек стал рыцарем после того, как потопил Кастильскую армаду в 1659 году. Он часто находится в разъездах и не всегда

может присутствовать на собраниях и пирах, хоть и старается явиться при любой возможности. Подчинённые ему «рыцари» – пираты, не входящие в Орден Верховного Короля. Элейн это устраивает, и она благосклонно закрывает на это глаза. Более подробные сведения о Береке вы можете найти в «Книге Мастера» (стр. 118 – 119) и в Книге «Пираты» (стр. 46 – 48).

Блэтиг

Приёмный отец Элейн был вторым человеком, присягнувшим на верность новой королеве Ава-





Седьмое Море

лона. Он не самый сильный и не самый храбрый из рыцарей, но никто не посмеет усомниться в его любви к королеве. Он выступает как посредник между дворянством и Элейн, выслушивая различные проблемы графов и герцогов.

Коэн

Коэн – старший сын приёмного отца Элейн. Он очень высок по меркам Авалона – почти 6 футов (1,8 м) ростом, у него светлые волосы и он очень хорош собой. Коэн отвечает за подготовку сквайров при дворе Элейн, из-за своих безжалостных методов носит прозвище «Сапог».

Гериант

Гериант выполняет миссию Авалона за границей, служа интересам королевы в других странах Тэйи. Элейн часто поручает ему работу с иностранными аристократами и позволяет действовать самостоятельно от ее имени. Она поручает ему только благородные задания: он вычистит гнездо кобольдов, если будет такое поручение, но никогда не возьмется за устранение соперника или политического врага.

Гуит

Гуит – самый молодой рыцарь при дворе Элейн, симпатичный юноша, принятый в Орден только полгода назад. Хотя на вид ему не больше восемнадцати, его умения и красота кажутся неземными. Нет сомнения, что в его жилах течет кровь сидов. Он исполняет большинство поручений, связанных с Дивным Народом, и сражается с неблагидами ши везде, где может их найти.

Ламорак

Сэр Ламорак когда-то сам претендовал на трон, но отринул эту мысль в тот миг, когда увидел Элейн с Граалем. Ныне он служит генералом ее

армий – на практике это означает, что он держит айзенских наемников в форме. Когда поднимаются вопросы военной стратегии или тактики, за Ламораком всегда решающее слово.

МакАлистер

Уроженец Горных Марок, Борс МакАлистер был советником МакДаффов около двадцати лет. Сейчас он продолжает служить своему господину будучи Рыцарем Элейн – странные отношения, но, тем не менее, полезные и для королевы, и для короля. Хотя королева до сих пор полагается на советы Дервиддона практически во всех делах, часто ее можно увидеть беседующей и с МакАлистером. По правде говоря, Элейн находит его простые речи приятным противовесом скучным монологам Дервиддона. Более подробные сведения о МакАлистере и особых поручениях, которые он выполняет для королевы, можно найти в **главе второй**.

Овейн

Юный Овейн, сын Увейна, новичок среди Рыцарей

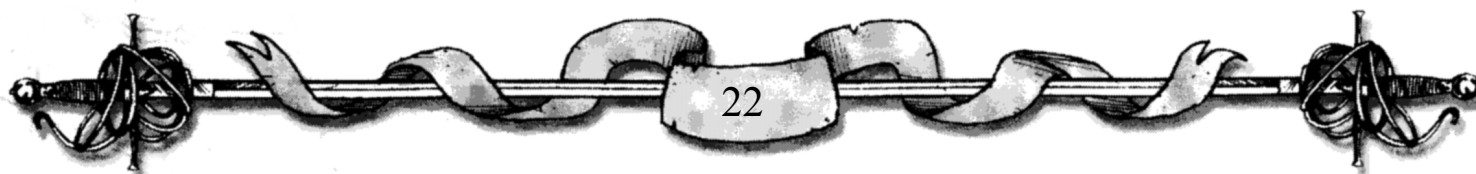
Элейн. Он занял место сэра Мелиаса, павшего во время объединения Авалона. У него нет чётко установленных обязанностей, однако он служит королеве с честью и бесстрашием.

Пеппин

Сэр Пеппин – человек обычного роста и телосложения, у него простые черты лица, а ко всему прочему он заика. Он провел всю жизнь, охотясь за зеркальной тварью, ужасным существом, преследующим его семью в течение многих поколений. Пеппин никогда не смотрится в зеркало, чтоб не увидеть это создание. Чудовище обитает только в зеркалах и его нельзя победить обычными средствами. Пеппин сочетает свое служение королеве и поиски своего врага. Он ищет спосо-

Шерифы, констебли и мэры

Рыцари Элейн не могут быть повсюду на Авалоне. Обычно за исполнение закона отвечают носители одной из трех более приземленных должностей. Констебли охраняют небольшие города, исполняя полицейские функции и защищая жителей от преступников. Шерифы отвечают за правопорядок в целом графстве, и обычно под их началом ходит определенное число констеблей. Мэры – гражданские правители городов, которые могут прибегать к помощи констеблей и шерифов, дабы поддерживать порядок. Шериф может контролировать целое графство, но обязан прийти на помощь любому мэру в зоне его юрисдикции, который к нему обратится.





бы убить тварь и отказывает себе в праве влюбиться или вступить в брак, пока она не будет повержена.

Увейн

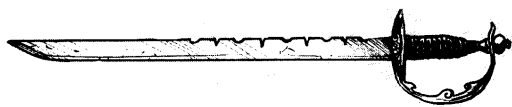
Когда Дервиддон представил Элейн авалонскому дворянству, Увейн был в числе тех, кто сомневался в ней. Он считал ее всего лишь очередной в ряду претендентов на трон – пока она не показала ему Грааль.

«Мне нужны рыцари, подобные тебе, – сказала ему Элейн. – Рыцари, которые думают своей головой, и не позволяют никому принимать за них решения».

С того дня Увейн помогал Элейн покорить Авалон и поддерживать порядок в дальнейшем. Он отвечает за авалонские законы и фактически является верховным шерифом. Рыцари в его подчинении направляются в помощь шерифам на местах, чтобы помочь разобраться с появлением различными серьезными проблемами, вроде проделок Неблагих сидов или крупных разбойничьих банд.

Изольда

Изольда – единственная леди-рыцарь Элейн, ее служение длится уже почти семь лет. Она одна из самых бесстрашных рыцарей двора, никогда не упускает ни одного испытания. Если что-то должно быть сделано быстро и точно – это сделает Изольда.



Земли

Авалон разделен на семь графств: Балиг, Брег, Камланн, Гавейн, Лотиэн, Ловейн и Персис. Их описание приведено ниже, также рассказано о наиболее значимых городах, герцогах и графах. Карта на стр.13 «Книги Мастера» показывает их местонахождение. В каждом есть свои зацепки, которые Мастер может при желании использовать в качестве завязок для приключений.

Балиг

Правитель: Конон, барон Балига

Население: 150 000

Когда Элейн добивалась трона Авалона, ее главным соперником был Пайрам, король Брега. Первое, что сделал Пайрам, это послал армию на Балиг, подчинил себе местного правителя и провозгласил себя королем Брега и Балига. Элейн освободила Балиг от власти Пайрама, но частью соглашения стало то, что Балиг сохранил вассалитет от Брега. Таким образом, в Балиге нет герцога, а только барон, подчиненный королю Пайраму.

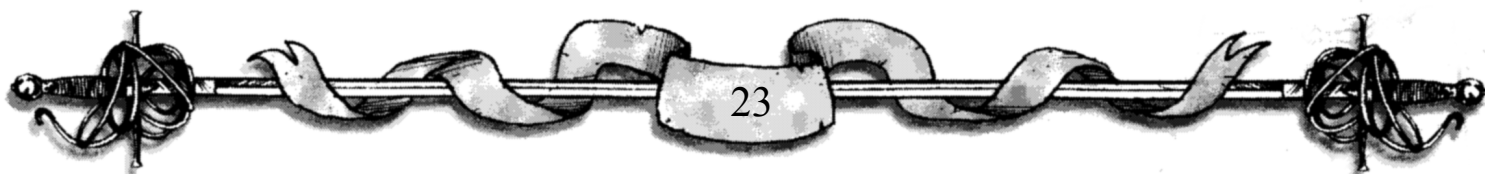
В Балиге достигли немалых успехов в деле выдачи желаемого за действительное. Формально барон Конон – вассал короля Брега. Предполагается, что золото и ресурсы передаются в Брег, истощая Балиг и умножая содержимое сундуков «короля». Однако на практике ничего столь плачевного не происходит. Местные сборщики налогов Конона не любят делиться потенциальным кушем. Поэтому они часто дожидаются, пока люди отвезут свои товары на рынок, прежде чем собирать подати. Карлеон расположен практически под боком, так что люди успевают продать товары как раз перед очередным приходом сборщиков и, уже успев неплохо навариться, демонстрируя людям Конона «пустующие» склады. В результате король Брега уверен, что провинция прозябает в нищете, барону Конону не приходится волноваться об уровне производства, а люди живут в достатке и счастье.

Кангвин

Кангвин – город, на котором лежит проклятье. Легенда гласит, что основатели города обидели лорда-сида, который и проклял их. Теперь разорённый и заброшенный город обратился в рай для контрабандистов и преступников. Кангвин детально описан в книге «Пираты» (стр.23 – 25).

Помитейн

Помитейн – большая деревня, основным промыслом которой является рыболовство. Также здесь расположен замок Конона.





К сожалению, у барона есть проблема. Один из сборщиков налогов короля Пайрама раскрыл скромную схему, благодаря которой Конон избегает налогов, и возвращается к королю. Конону нужно остановить сборщика, или, по крайней мере, сорвать его доклад.

Брег

Правитель: Пайрам, верховный король Брега

Население: 1 100 000

Когда Элейн пришла к власти, многие, называвшие себя «верховными королями», выступили против нее. После покорения Брега, король Пайрам преклонил перед ней колени, но не склонил головы. Королева позволила упрямцу оставаться «королем Брега» при условии, что он признает ее королевой Авалона. Пайрам – один из самых успешных торговцев на Авалоне, что делает его маленькое королевство самым богатым уголком острова.

Оппозиция все еще жива в Бреге, хотя большая часть населения приняла Элейн с распростертыми объятиями. Тайные группы в Бреннете и Тенеборке замышляют убийство королевы, в надежде добиться независимости для своей родины. Они ищут способ добраться до Элейн и строят планы, что делать, когда им это удастся. К счастью, таких людей немного, а большая часть населения отвергает мятежников, считая, что те могут только создавать проблемы. «Король» ничего не знает о действиях этих групп, но мог бы тайно поддержать их, если б узнал. Он не желает рисковать жизнью ради свержения Элейн, однако участники «заговора бомбистов» могли бы послужить ему неплохим инструментом. А в случае, если все пойдет не так, можно просто выдать их, демонстрируя лояльность короне. Время покажет, останутся ли эти планы пустой болтовней, или же заговорщики действительно готовы осуществить задуманное.

Брег – самая развитая провинция Авалона, а потому и весьма богатая. Из-за этого местные обитатели особенно сильно боятся дикой природы и Неблагих сидов, скрывающихся в глухих уголках провинции.

Бреннет

В маленьком городке Бреннет существует группа людей, в шутку называющих себя «Лоялистами». Они тайно замышляют убить королеву. Для этого заговорщики собираются поместить бочонки с порохом в подвал под ее трон и взорвать их во время празднования дня рождения Элейн.

Их приготовления окончены. Все, что им остается – выждать.

Эскавалон

Эскавалон это обширное плодородное графство, одно из самых изобильных в Бреге. К сожалению, в последнее время у местных жителей возникли неприятности. Посевы гибнут, молоко сворачивается по ночам, а куры не несут яиц.

Шериф Эскавалона пригласил несколько церковных исследователей для расследования проблемы, но и они остались в недоумении. Теперь он ищет охотника на ведьм. Люди становятся все угрюмее и косо поглядывают друг на друга. Что-то должно вскоре произойти, иначе Эскавалон превратится из пасторального уголка в залитую кровью преисподнюю быстрее, чем вы успеете произнести слова «охота на ведьм».

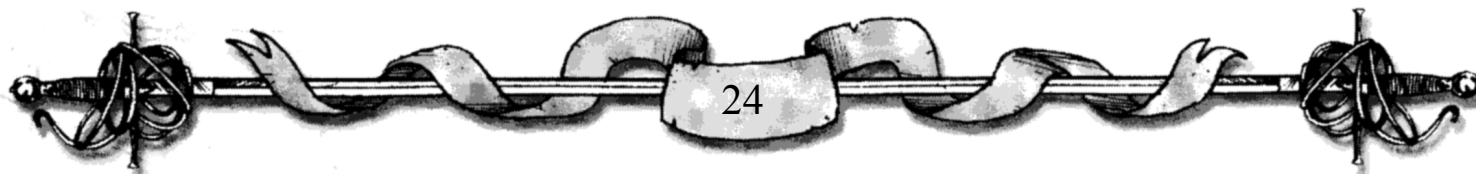
Тенеборк

Тенеборк – большой портовый город, ведущий торговлю главным образом с Инисмором. Над городом, высоко на холме, нависает громадная скала. Сам холм изрыт пещерами, которые продолжают где-то под городом. Одиноким попрошайка, которого местные знали под именем Бри-ми Огрызок, в течение месяца видел один и тот же кошмар – о том, как скала обрушивается вниз, на город. Две недели назад он начал строить подпорки вокруг камня, чтоб не дать своим снам сбыться.

Неделю назад парень исчез, и теперь каждую ночь из пещер доносятся крики

Вандесборо

Вандесборо известен как «рай для моряков», самое большое сборище палубных крыс на Тэе. Город раскинулся по побережью на милю в каждую сторону, кое-кто говорит, что в нем больше



причалов, чем домов. Помимо обильной рыбалки, Вандесборо может похвастаться мощной кораблестроительной индустрией. Здесь можно найти моряков со всех уголков Тэйи, однако, несмотря на это, в городе царит порядок. Констебли очень серьезно подходят к своей работе, и им достаёт сил утихомирить любое количество буйных матросов. Городской вытрезвитель занимает целое здание; с капитанов попавших туда матросов взымается штраф, без уплаты которого они не могут покинуть порт. Городской совет здесь полностью состоит из отставных моряков; чтобы просто претендовать на место в нем, надо отходить на корабле не меньше пяти лет.

Камланн

Правитель: герцог Марк Гарлуаз

Население: 400 000

Камланн – странное место, где правят страсти. Именно здесь располагался престол первых авалонских королей, но инисморское вторжение оставило неизгладимый след в местной культуре, и столица была перенесена западнее, в Ловейн. Инисморское влияние делает жителей Камланна грубоватыми, гордыми и шумными. Здесь очень любят выпить, а знатное происхождение многих семейств сделало их самыми сильными мастерами Чар на острове.

Это необычный и сверхъестественный край: странная смесь угасающего великолепия и продолжающейся легенды. Люди помнят свое древнее наследие – королевский престол, но вместо того чтоб попытаться возродить ушедшую эру, стремятся найти новые способы возвыситься. Местные жители увидели будущее Авалона, и оно им нравится. Частично это из-за Чар – местные прибегают к ним, совершенно не задумываясь о последствиях, и гордятся безрассудными подвигами, считая их признаком благородства. Частично – из-за пристрастия к каперству. Верфи Кардикана занимают третье место по величине (после Карлеона и Вандесборо), и многих юношей зовет открытое море. Среди морских псов выходцев из Камланна намного больше, чем из всех остальных Триединых королевств.

Бедегрейн

Бедегрейн это средоточие лояльных подданных Элейн. Люди здесь всячески поддерживают «новый Авалон». Барон вложил все свои состояние в образование – в Бедегрейнский университет. Используя политические связи, он сделал его самым известным учебным заведением Авалона. Увы, не обошлось без проблем. Университет был построен на землях, которые сиды считают своей собственностью. Надо ли говорить, что теперь университет – дело всей жизни барона – в смертельной опасности. Барон ищет кого-нибудь, кто бы помог ему решить эту проблему.

Кардикан

Кардикан всегда был городом моряков. Но недавно порт стал объектом пристального внимания общества Исследователей. Положение города и его ресурсы идеально подходят для снаряжения экспедиций на неизведанный Запад. Капитанам всегда нужны люди, достаточно храбрые, чтобы отправиться навстречу неизвестности.





Феншир

Жители Феншира любят Элейн. Хотя нет. Они *очень* любят Элейн. А еще ненавидят жителей Брега. Ну, то есть – *по-настоящему* ненавидят.

Нередко очередная кучка фенширских парней слегка принимает на грудь, после чего проникается своей исключительностью и местечковой гордостью. Они пересекают границу с Брегом (расстояние – рукой подать) и принимаются дебоширить. Король Пайрам выставил специальную стражу на границе, чтоб ребята из Феншира никого не обидели. Увы, совсем недавно беспорядки вылились в поножовщину, и теперь обе стороны нехорошо поглядывают друг на друга. Кто-то должен прийти и восстановить мир до того, как прольется еще больше крови.

Странгор

Странгор это не столько город, сколько остановка на пути к другим городам. Путешественники останавливаются в Стангоре на день-два и едут дальше. Дело не ограничивается сухопутными путниками, множество кораблей причаливает здесь по пути в Инисмор или Горные Марки.

В городе семь гостиниц, две кузницы (их держат братья, они не соперничают, а честно делятся заказами), две конюшни и целый дом, полный дженни. Вместе с путешественниками Странгор получает вдоволь бандитов. Это проблема, которую намерен устранить местный шериф. Конечно, если найдется, кому прийти ему на помощь...

Гавейн

Правитель: Дервиддон

Население 100 000

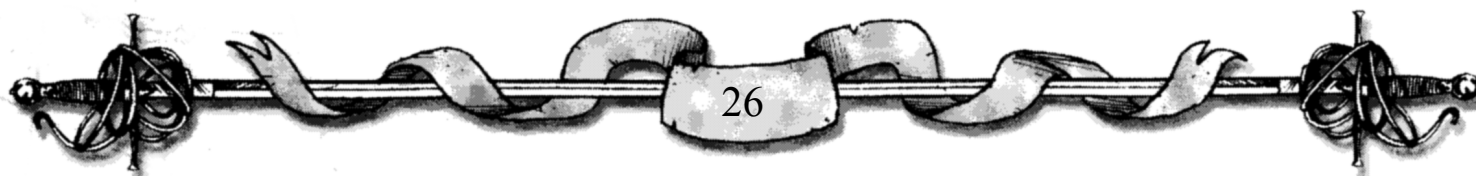
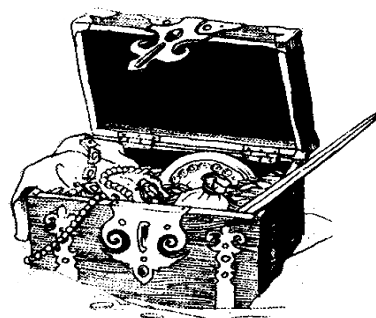
Правитель Гавейна – один из самых влиятельных лордов королевского двора. Не по причине своего богатства или солдат, а по причине наследия своей земли. Дервиддон считает Гавейн своей родиной. Когда Элейн взошла на трон, он возродил священный орден друидов в Норгейльсе. Самый священный лес Авалона – Грамвильд – находится в Гавейне. Это место, населенное призраками. Место, куда никто не забредает без крайней необходимости.

Таинственные друиды собираются около групп камней, разбросанных по всей провинции. Эти камни отмечают круги фей, которые друиды неудачно пытались имитировать. Там они проводят странные ритуалы, заключают неведомые договоры с любыми силами, которыми пожелают. Обычные люди никогда не приближаются к каменным кругам из уважения (и страха) перед друидами.

Вдобавок к своим загадочным силам, друиды также выступают хранителями знаний, в которых сохраняются «старые пути» Авалона. Они хранят тексты на кимрском языке, легенды о временах до монтенского вторжения и другие документы, передавая свои знания тем, кто готов слушать. Повсюду в Гаване спрятаны маленькие подземные библиотеки. Только друидам известно их расположение, но местные жители иногда случайно узнают о них и тогда делают все, чтобы сохранить их.

Лес Грамвильд

Эта мрачная полоса высоко вздымающихся деревьев и призрачных туманов во многом похожа на легендарные айзенские Черные Леса. Грамвильд меньше по размерам, но все же внушает почтение, смешанное с безотчетным страхом. Даже друиды не пересекают его границ без необходимости. В самом лесу водятся животные, но эти создания куда более скрытны, чем их обычные собратья, и почти никогда не показываются на глаза. Сиды имеют неизъяснимое влияние на этот лес – редкие путешественники рассказывают о тенях, мечущихся среди деревьев, о призрачном смехе, раздающемся глухой ночью. Случайно забредший однажды под сень леса Грамвильд путешественник никогда больше не отважится войти туда.





Норгейльс

Столица Гавейна, Норгейльс, лежит рядом с «тонкой гранью» между Авалоном и родиной сидов, Брин Бресайл.

Друиды построили этот город во времена легенд, и здесь до сих пор живы древние традиции и поверья. Фонари на улицах не зажигаются в те ночи, когда друиды проводят свои ритуалы, а те, кто выходит из дома после наступления темноты, должны иметь при себе ветку остролиста. В давние времена те, кто этим пренебрегал, рисковали быть украденными духами в ночи. В настоящее время нарушение, как правило, приводит к ночи за решеткой и строгому выговору.

Роусток

Роусток — «официальная» столица графства, полузаброшенный город-призрак, где живет всего пара десятков человек. Люди боятся этого города и считают его (или, по крайней мере, окружающий его лес) населенным призраками. В город безуспешно пытаются привлечь больше жителей, но после того как появился Дервиддон, все крестьяне бежали в страхе перед друидом и всем, что с ним связано.

Лотиэн

Правитель: герцог Карлайль

Население: 175 000

Лотиэн — это дикая местность, суровая и своевольная. Лорд этой земли, Карлайль, наполовину горец, и такое положение вещей ему нравится. При дворе Элейн он носит килт и говорит с четким провинциальным акцентом. «Ваша неотесанность почти очаровательна, — однажды сказала ему Элейн. — Но если вы настаиваете на том, чтоб появляться в этом зале в юбке, то ваша жена должна надевать брюки. Потому что хотя бы один из супругов должен носить штаны».

На следующий месяц Карлайль появился при дворе со своей женой, которая была одета в брюки.

Как и их владыка, лотиэнцы упрямы, упорны и их нелегко сбить с намеченного пути. Они при-

держиваются горских традиций, хотя и не имеют формальной клановой структуры, и противятся любым попыткам «окультурить» их землю. Авалон получает большую часть шерсти из Лотиэна, импортируя остальное из Горных Марок. Дороги в этой местности ужасны, так что северная часть провинции зимой практически недоступна. Немногочисленные крупные города расположены у границы, а большинство людей обитает в деревнях, населением меньше сотни человек.

Подобные сообщества обычно замкнуты и не доверяют пришлым. У каждого поселения есть своя собственная легенда, обычно о молодом герое, который убил страшного монстра благодаря своему упорству и храбрости. Печально известного гиганта Джека-Кандальника часто видят в Лотиэне. Кое-кто считает, что у него логово в южных горах, и там он хранит отвратительную коллекцию голов своих жертв.

Кервидден Дан

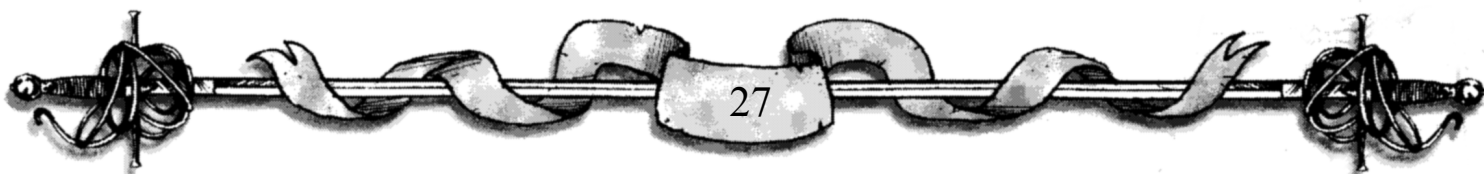
Кервидден Дан не совсем город. Это одна из самых старинных крепостей на Авалоне. Во время монтенского вторжения эта цитадель продержалась дольше всех прочих. Тридцать человек почти неделю держались против сотен монтенских солдат. Через год после своего восхождения на трон, Элейн своим указом повелела установить памятник в честь воинов, павших там, и поставить почетный караул. Иногда, в безлунные ночи, караульные клянутся, что слышат звон мечей и крики умирающих. Никто не стоит в карауле в новолуние.

Ловейн

Правитель: королева Элейн

Население 2 700 000

Ловейн это самая большая провинция Авалона. Именно здесь расположены обе авалонские столицы — Карлеон и Лутон. Из-за Чар, которые окружают Карлеон и королеву, Ловейн еще и самая удивительная из всех провинций. Чудовища бродят по лесам, мужчины и женщины становятся жертвами необъяснимой страстной любви, а рыцари отправляются на поиски приключений по крайней мере четыре раза в год.





Седьмое Море

Из всех провинций Авалона, Ловеин лучше всего отражает дух этой страны. Конечно, есть места, где господствует просвещенный XVII век – дороги там хорошо вымощены, а архитектура обновлена, но остальную часть провинции наполняет атмосфера волшебной сказки. Трава здесь кажется зеленей, а небо ярче. Королева сидов и ее двор часто навещают Ловеин, а Элейн завела привычку встречать их на лоне природы, а не в стенах Карлеона. Каждый второй местный знает, что по соседству обитает брауни, пука, или кто-нибудь еще из младших сидов, и огнестрельному оружию здесь до сих пор предпочитают мечи. Расположенный в сердце страны, Ловеин это квинтэссенция того, чем является Авалон.

Аррой

Аррой это главный источник железа, золота и серебра на Авалоне. Шахты работают хорошо, но этого все равно недостаточно. Элейн приходится импортировать сталь из Айзена. Недавно по приказу королевы прибыли несколько айзенских горняков, с целью улучшить производство. Через несколько месяцев после их прибытия объемы добычи возросли вдвое.

Конечно, где золото и серебро, там и разбойники...

Черные горы

Небольшая горная гряда – единственная, стоящая упоминания на Авалоне – остается практически неисследованной, несмотря на множество экспедиций, побывавших там. Торговые пути между Карлеоном и Арроем хорошо охраняются, и гарнизоны стоят на каждом перегоне, так что большинство дорог достаточно безопасны. Но сойдите хоть на шаг с найденного тракта – и вы окажетесь в зловещем царстве дикого камня. Чудо-

вища всех мастей снуют в скрытых долинах, а в пещерах прячутся существа, не показывавшиеся со времен Элилота. Они редко тревожат главные пути, но те, кто отправляется бродить, должны знать, что им грозит. Герои иногда разыскивают этих существ, чтобы сразиться, но не слишком часто.

Бран Бридж

От Бран Бридж осталось немного. Это широкое открытое поле с небольшими камнями, глубоко утопающими в зеленой траве. На северной сторо-

не поля находится небольшое озеро с холодной, спокойной водой. Даже ветер не может потревожить гладь озера Бран Бридж. Шесть сотен лет назад, когда победа Монтени была неизбежна, именно сюда пришел Атравис и бросил Грааль в тихие воды.

Говорят, что в дождливые дни здесь можно увидеть саму королеву Элейн, которая бродит и что-то нашептывает воде. Но кто поверит крестьянским рассказам?

Каттерик

Каттерик это очередной ничем не примечательный городок, выросший вокруг порта. Многообразие товаров прибывает сюда из Венделя, но недавно возникли проблемы с вестенманнавьярскими пиратами. Назначена награда в 10 000 гильдеров тому, кто сможет захватить «Ревенсж» и его капитана – живой или мертвой.

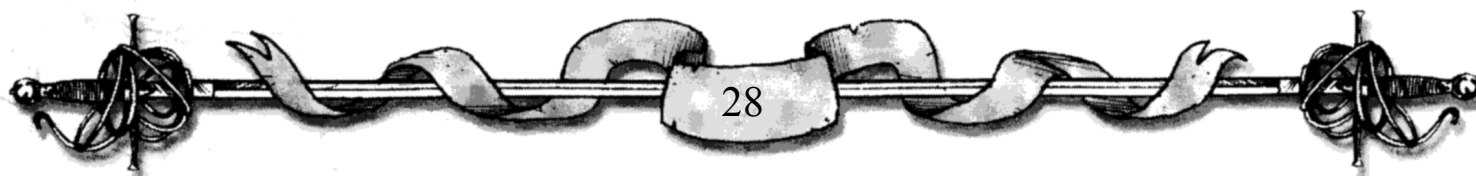
Карлеон

Его называют «Сияющей звездой», это прекрасный из городов Авалона. В то время как салоны Шаруза скрывают упадок и развращенность, а вендельский Кирк томится под гнетом строгой власти, Карлеон выглядит гордым и юным. Десять лет назад все здесь было иначе – город преуспевал, но не более того.

Уголь

Одно из важнейших нововведений Авалона появилось благодаря «Закону о лесах» королевы Элейн. По настоянию Дервиддона, рубка леса в Авалоне строго ограничена. Древесина должна идти только на строительство. «Дрова» ушли в прошлое. Вместо них, авалонцы используют нечто, называемое «углем».

Уголь горит дольше и жарче, чем дерево, хотя из-за него над городами появляется черный смог – такой, например, начинает скапливаться над Лутоном. Также требуются специальные печи, уже получившие широкое распространение в авалонских домах.





Зачарованные острова

В одну ночь волшебник Дервиддон изменил все. Он поднял дворец Элейн из морской пены, обратил разбитые дороги в широкие зеленые улицы и сотворил новую столицу прямо из воздуха. Правительство переехало из Лутона в течение месяца, а уже к концу года государственный центр Авалона надежно укрепился на новом месте.

Карлеон — одно из самых мощных проявлений Чар в королевстве. В сердце его стоит замок Элейн, Гленэйр — поразительное здание с множеством мерцающих белых башен и беломраморных стен. Он вырастает из черных скал, возвышаясь над западным морем, словно часовой. В замке расположен двор королевы Элейн, там она принимает дипломатов со всех уголков Тэйи. Ее Двенадцать Рыцарей также находятся здесь, они ждут ее приказов или готовятся к путешествиям по государственной надобности. Галереи, уставленные картинами и скульптурами, встречаются повсюду в замке, а сад, полный апельсиновых и лимонных деревьев, занимает центральный двор. Мысль о штурме такого замка просто смешна; он выглядит столь же непоколебимо, как сами скалы, служащие ему фундаментом.

Сам Карлеон простирается к востоку от Гленэйра, образуя странные узоры переплетениями улиц и аллей. Планировка города может ввести в затруднение новоприбывших; улицы частенько расходятся в три стороны или закольцовываются друг в друга. Но немногие обращают на это внимание, захваченные окружающей красотой. Деревья и прочая зелень смешаны с домами, делая границу между городом и пригородом практически неопределимой. Карлеон идеально сочетается с окрестным ландшафтом, вызывая ощущение гармонии и процветания. Пара запутанных улиц не в силах омрачить такое чудо.

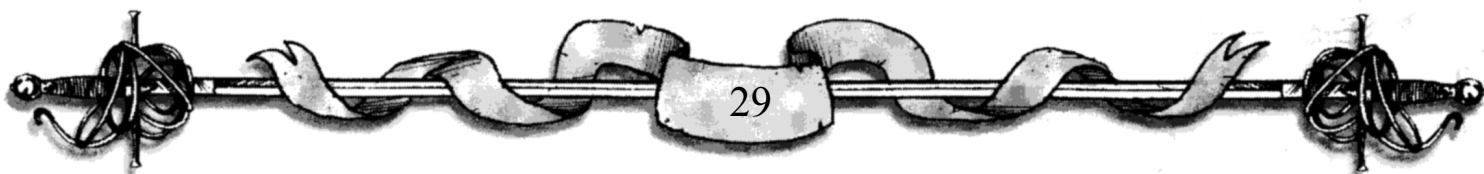
Обширный парк под названием Променад тянется прямо на восток от замка. Парк свободен для посещения и ничем не отгорожен от ближайших улиц. Впрочем, каждую ночь констебли исправно выставляют пару-тройку желающих здесь выспаться. Черда строений и монументов тянется в центре, начинаясь Гленэйром и заканчиваясь кругом друидов через две мили.

Первым стоит здание Парламента страны: величественная постройка, оформленная по последней моде, где властители государства собираются, принимают законы, выстраивают политику. Далее на восток расположен Зеркальный пруд, мелкий водоем приблизительно двести футов длиной (около 60 м.). По сторонам от него стоят две огромные мраморные статуи. Одна изображает короля Элилота, который простирает руку через воду. Вторая, обращенная к дворцу, представляет Озерную Леди. Она держит в руке Грааль, желая отдать его законному правителю Авалона.

Следом за Зеркальным прудом расположен Государственный Суд, неприятно выделяющийся на фоне окружающей роскоши. Это приземистая серо-стальная крепость, где заседает верховный суд королевства; здесь выносятся чрезвычайно важные решения, касающиеся благополучия нации. В крепости находятся комнаты судей, судебные залы и библиотеки. В башнях наверху держат самых опасных преступников Авалона — предателей, серийных убийц, и всех тех, кого слишком рискованно куда-то перевозить до суда. Этим заключенным иногда оказывают честь быть казненными внизу, на земле; посреди центрального двора находится палаческая плаха из чистой стали. Охранники крепости держат дюжину соколов. Есть предание, что когда соколы покинут крепость, город лишится своей благодати.

Последняя остановка в Променаде — две мили прямо на восток от замка — это Указующие Камни, друидический круг глыб, похожий на те, что можно найти в провинции Гавейн. Днем праздные зеваки с интересом бродят вокруг, но с наступлением темноты никто не осмеливается подойти к камням. Именно здесь Дервиддон произнес заклинание, возродившее Карлеон, и он до сих пор возвращается сюда, чтоб поразмыслить. В свете луны он одиноко бродит здесь, и не терпит, когда ему кто-то мешает.

К югу от Карлеона находится Карлеонский порт, лучший на Зачарованных островах. Здесь живут морские псы, наводняющие все уличные кабаки и портовые таверны. Добрая половина судов в порту принадлежит им, и еще больше можно



увидеть в море. (Остальные принадлежат разным торговцам, исследователям и иностранным морякам). Каждая команда, выходящая в море, может полюбоваться потрясающим видом на Гленэйр на севере – эта картина вселяет надежду сынам Авалона в долгие ночи их плаваний. Резиденция Берека находится в портовом квартале, как и дома большинства капитанов в портах Авалона. Полный шума и гама, Карлеонский порт, тем не менее, безопасней большинства других портов.

Морские псы знают, что у них есть репутация, которую надо поддерживать, и ради этого готовы пойти на многое. Они пьют и дерутся между собой, но никогда не позволяют преступлениям выйти на улицы (приберегая разбой для открытого моря). Тех, кто нарушает этот закон, беспощадно наказывают. Рассказывают, что один молодой человек привел свою возлюбленную полюбоваться уплывающими кораблями. Бандит с заморского судна срезал ее кошелек и помчался по улице, но получил подножку от одного из шести

морских псов, которые выбежали из таверны неподалеку, услышав крики. Они избили грабителя до полусмерти и вернули девушке кошелек вместе с извинениями и приглашением на обед. Берек знает цену доброй молве, и его ребята тоже это понимают.

Помимо всего перечисленного, в Карлеоне много зданий, не настолько важных для Авалона. База Общества Исследователей находится около порта, а местное отделение ордена Розы и Креста занимает здание к северу от Променада. Посольства всех стран Тэйи располагаются на улицах, наиболее близких к дворцу Элейн.

Самое впечатляющее принадлежат Вендельской Лиге. Это целый квартал роскошных домов, подходящий к Променаду с юга. Изначально вендельцы просили себе участок в границах самого Променада, суля за это уникальное право невероятные деньги. Однако Элейн отказала – некоторые вещи нельзя купить – и Вендель согласился чуть уступить позиции. Это очень живописный район, из окон здесь открывается вид на Парламент и Зеркальный пруд. Здесь проводятся самые престижные приемы на всем Авалоне; только сливки общества могут на них присутствовать.

Авалон невероятно расцвел в последние несколько лет – прекрасный цветок, едва вступивший в пору цветения. Здесь нет упадка и порчи, присущих другим столицам, и каждый уличный камень пропитан верой в светлое завтра.

Если Авалон – сказочное королевство, то Карлеон – его зачарованное сердце; сильное, трепетное, переполненное гордостью.

Лес Авалон

Лес Авалон – один из самых глубоких, диких и темных лесов на Зачарованных островах. Именно здесь скрывался Робин Славный Малый в свою бытность Королем Грабителей. Говорят, до сих пор можно найти ту плакучую иву, под которой он разбил свой штаб. Кроме того ходят слухи, что часть сокровищ, награбленных им у короля Чарльза, все еще где-то там.





Зачарованные острова

Лутон

Лутон – прежняя столица Авалона. Сейчас это средоточие помпезности и моды, но настоящая власть ушла отсюда. Все службы по-прежнему расположены в Лутоне, но не осталось ни одного руководителя. Главы правительства переехали в Карлеон, а в Лутоне до сих пор остаются более мирские ведомства. Сборщики налогов, общественные службы – все орудия авалонской политики базируются здесь, получая приказы от королевы и Парламента, из Карлеона. Город продолжает существовать, но все здесь слегка в упадке. Здания утратили свой шик, а памятники словно бы выглядят меньше, чем когда-то. Мэр Лутона, Найджел Бестер, делает все возможное, чтобы представить все в лучшем виде, но все равно ясно, что нечто покинуло город и уже никогда не вернется.

Персис

Правитель: Невилл Чолмондели-Фезеринстоунхоф, герцог Персиса

Население: 625 000

Герцог Персиса – один из самых сильных лордов Авалона. Его земли не самые обширные, тем не менее, они самые богатые. Благодаря торговым отношениям с Монтенью у него множество влиятельных союзников на континенте. Он регулярно принимает монтенских дворян и один из тех немногих, кто не сменил имя на что-то более похожее на кимрский (звучит как «Чамли-Фэншоу»).

Несмотря на связи с Монтенью, герцог не питает иллюзий по поводу своей лояльности. Он видел, как на континенте плетутся интриги, и научился неплохо играть по этим правилам, однако не желает видеть ничего подобного на Авалоне. Он считает свои земли «буферной зоной» между Авалоном и остальной Тэйей – и не дает мелкому дворянству заскучать, позволяя королеве Элейн спокойно управлять страной. Люди под его правлением наиболее утонченны из всех авалонцев. Уровень образованности здесь выше, чем где бы то ни было на Тэе, а самые передовые труппы с континента ставят свои премьеры в Авалоне исключительно в театрах города Бальру-Даунс.

Бальру-Даунс

Бальру-Даунс – это культурный центр Авалона. «Теспийский ряд» (череда театров, которые занимают целую улицу) сражается за дворянский патронаж. Театр, способный поставить новейший драматический шедевр, может заработать в пять раз больше, чем следующий его соперник, но вкусы публики изменчивы, так что баланс обычно колеблется между шестью разными труппами.

Два самых известных драматурга Авалона Монтгомери Пирсон и Френсис Чандлер были не только горячими соперниками, но и близкими друзьями. Их двоих часто видели в тавернах, они выпивали и вместе распевали песни. Чандлер любил писать исторические и политические пьесы, что не поднимало его в глазах знати, в то время как Пирсон предпочитал романтические комедии и трагедии. Пирсон предупреждал друга, чтоб тот не совался в политику, но Чандлеру, похоже, было плевать. «Что они могут со мной сделать, Монти? Я никто. Мелкий писака. Чем вообще может навредить пьеса?»

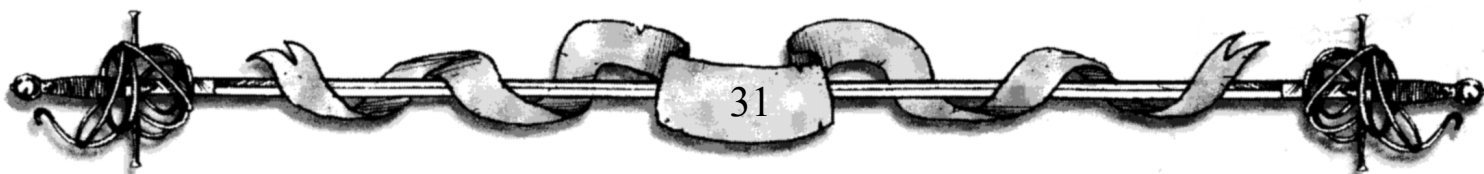
Год назад Чандлера нашли в переулке мертвым. У него было перерезано горло и сорван с пояса кошелек, но Пирсон знал истинную причину убийства. Последняя пьеса, «Трагедия канала Тристрам», принесла Пирсону много славы, сумев привлечь даже внимание королевы. Увы, также он заинтересовал других людей... которые теперь желают и его смерти.

Пирсон всего лишь бедный драматург. Все, что ему нужно сейчас, это союзники.

Сюрлюз

Гордый рыбацкий и корабельный город, Сюрлюз стоит на белых утесах, глядя вниз на пенящиеся волны. Город полон чаек – их тысячи – и приходится нанимать рабочих, чтоб постоянно убирать птичий помет.

Огромное чешуйчатое чудовище рассекает воды под Сюрлюзом – чудовище, которое иногда напоминает людям о своем существовании, уделяя особое внимание приезжим. Имя существа Товин и, несмотря на пугающую внешность, оно вполне безобидно. Жители Сюрлюза подкармливают его





рыбой и мелким скотом, чтоб он оставался поблизости и пугал туристов. Бывают случаи, когда приезжают охотники за чудовищами или исследователи. Но в такие дни Товин не показывается.

Остров Серой Королевы

В отдалении от берегов Авалона находится остров Серой королевы – дом прекрасной женщины вне времени, которая сидит в высокой башне, глядя на Авалон. Она вращает колесо древней прялки, но у нее нет станка для нити, которую она прядет. Рядом с ней стоит высокое позолоченное зеркало, которое показывает ей прошлое, настоящее и будущее. Авалонцы зовут ее Серой Королевой.

Давным-давно она посмотрела в зеркало и увидела прекрасного Сиды по имени Лок. Она полюбила его и послала за ним. Придя, Лок сказал, что, хоть ему делает честь ее любовь, они не могут быть вместе. Ибо его судьба уже связана с Королевой сидов.

Гнев Серой королевы был велик, на острова Авалона обрушились штормы, и она прокляла юного рыцаря. Она дала ему руку из сырого железа и вышвырнула обратно в мир. В ответ на такое обращение с своим рыцарем, Королева сидов наложила проклятие на Королеву Серого острова – если она полюбит снова, то умрет.

Это было много, очень много лет назад. Королева с тех пор не смеет взглянуть в зеркало. Она сидит за прялкой, прядя нить, для которой нет станка, и отводит глаза от блестящей поверхности.

Но однажды она поднимет взгляд. Она увидит Лоренса в туманном отражении. Она увидит, какую боль причинила ему, и снова полюбит. Тогда зеркало треснет, и проклятие Королевы сидов настигнет ее. Когда-нибудь так и будет.

Более подробно о Серой Королеве можно прочитать в «Книге Мастера», стр.17.



Культура

Авалонцы часто смотрят в прошлое, стараясь вновь обрести свою утраченную мудрость. Все формы искусства, песни и сказания описывают древних авалонских героев, которые жили, дышали и умирали за свою родную землю.

Язык

Элейн поощряет свой народ вновь учить кимрский, древний язык Авалона. Из-за сложности языка, ее усилия лишь отчасти достигают успеха. Многие дворяне предпочитают свой «родной» авалонский, который является смесью кимрского и монтеньского, а если знают еще один, то это обычно монтеньский.

«Грааль»

Одна из самых популярных книг на Авалоне, «Грааль» рассказывает о возвышении и падении древней королевы и ее благородных рыцарей. Изданный двести лет назад на монтеньском языке труд был, по приказу Элейн, переведен на авалонский. Недавно книгу также переложили и на кимрский.

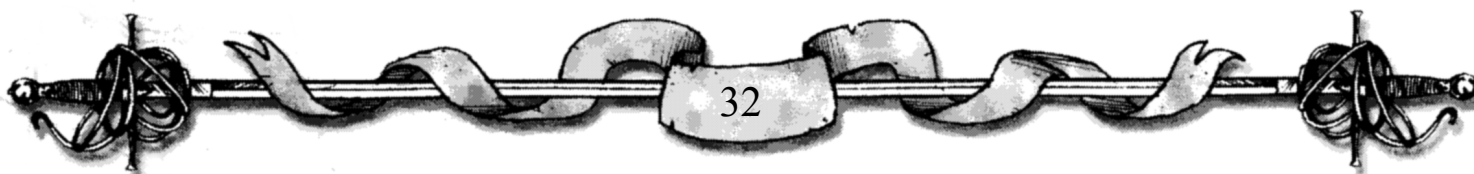
Религия

На Авалоне две религии, и обе существуют в согласии. Первая – это Церковь Авалона, вторая – *филид*, вера народа времен Древней Империи, называемого «друидами».

Церковь Авалона

Церковь Авалона почти полностью повторяет традиции Ватиканской церкви, за исключением ряда мелких деталей.

Не смотря на то, что Церковь Авалона почитает Пророков и уважает их нетерпимость к магии, сидов и Чары здесь рассматривают как части головоломки Создателя. Это, в буквальном смысле, сверхъестественные силы, которые станут доступны пониманию только после окончательного постижения секретов мироздания.





Зачарованные острова

Главой церкви является действующий монарх Авалона и все епископы и кардиналы назначают ее решением. Когда-то, будучи в полной силе, церковь использовала так же саны дьяконов, архидьяконов, епископов и архиепископов. В целях упрощения контроля за церковью (и для уменьшения ее влияния на Авалоне) Элейн упростила вертикаль церковных титулов, оставив только священников и дьяконов.

На сегодняшний момент в Авалоне 132 церкви, каждая располагает священником и дьяконом, которого назначает местный граф. Каждый дьякон подчинен непосредственно королеве.

Друиды

В древние времена, до пришествия Ватичинской церкви, религия Авалона почитала воду, землю и духов. Существовали сословия воинов, ученых людей и крестьян или «кэрлов».

Ученых людей, *филид*, монтенцы позднее начали звать «друидами». В монтенских книгах их роль и место в кимрской культуре сильно искажены. Было сделано предположение, что друидами были все образованные люди, тогда как фактически «филид» значило всего лишь «человек, который учится». Все друиды были *филид*, но не все *филид* были друидами.

Обучение друидов

Когда-то друиды были королевскими советниками, учителями и судьями. Именно королевский друид разрешал возникающие споры. Но помимо этого они были хранителями тайных путей. Все, чему они учили, строилось на загадках, и это нашло отражение в кимрском увлечении разнообразными узлами.

Не существовало (ни раньше, ни сейчас) никакой «школы друидов». Друиды просто берут учеников и стараются научить их постигать пути, которым следует мироздание. Впрочем, даже если друид и *знает* законы мира, это не значит, что он обязательно *понимает* их. Это самая сложная истина, какую может постичь ученик.

Ученик путешествует со своим наставником, наблюдая и участь. Обучение включает чтение мно-

жества текстов, заучивание историй и преданий минувших дней. Заучивая сказания, он постепенно начинает подмечать загадки мироздания. Когда учитель считает, что время пришло (обычно это случается через семь лет), ученик проходит через ритуал, вводящий его в орден друидов.

Бард

Как только ученик проходит ритуал, орден считает его достойным продолжать постижение уроков мироздания самостоятельно. Теперь его называют *бардом*, и он отправляется путешествовать по миру, изучая его загадки и странные законы.

Путешествуя, бард останавливается в деревнях и замках, пересказывая новости, услышанные по дороге. Если в округе есть друид, бард проводит несколько дней с ним, узнавая от мудреца что-нибудь новое. В то же время друид проверяет своего молодого гостя, чтоб узнать, чего тот стоит. По достижении готовности, бард проходит еще один процесс инициации и поднимается еще на одну ступень в ордене.

Олав (*Oh-lahv*)

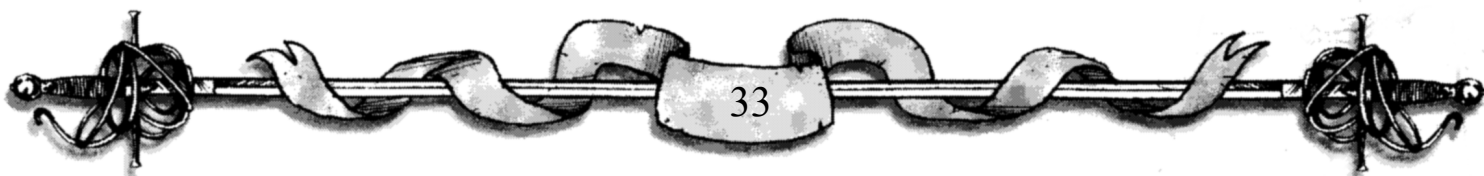
Когда бард становится олавом, его дни его путешествий закончены. Олав обычно поселяется в общине или замке и начинает трудиться на благо людей.

Он толкует приметы, разбирает местные споры и имеет дело с ситами. У каждого олава своя специализация. Орден представляет систему знаний в виде дерева, и каждый олав – мастер в своей ветви. Таким образом, городу может служить больше одного олава. В одном замке могут обитать сразу два олава, первый – мастер секретов врачевания, второй – постигший тонкости правосудия.

Для большинства членов ордена ступень олава навсегда останется высшей для достижения. Лишь наимудрейшие могут подняться до следующего ранга, священного титула друида.

Друид

Ни один филид не планирует целенаправленно стать друидом. Никто не подает прошение на





эту ступень. Фактически, этого звания невозможно добиться; орден присваивает его тем, кто доказал, что достоин этого.

Это тайное звание, и его присваивают в тишине. Олав, который достиг этого звания, должен держать это в тайне от остальных в ордене. Ему открываются величайшие секреты мира, секреты, которые нужно беречь, чтоб они сохраняли свою силу (см. «Магия друидов», ниже).

На Авалоне сегодня всего семь друидов, включая самого Дервиддона.

Магия друидов

Распространенное заблуждение – считать друидов колдунами. Они не колдуны. Они просто хранители тайных знаний, толкователи примет и мастера головоломок. Именно потому, что у них есть это знание, мир раскрывает свои секреты им, и только им. Именно поэтому магия друидов не использует «заклятия», она использует «секреты».

Секреты друидов это не столько заклинания, сколько просто способ наблюдения за миром. «Секреты мира достаточно просто увидеть, – мог бы сказать друид, – если знаешь, как смотреть».

Самое важное умение друида это распознавание примет. Приметы это что-то вроде: «Если первое, что ты увидел утром, это кошка, собака или рыжая женщина – тебе не повезет». Или: «Если метла упала перед тем, как ты сел на кровать – завтра утром придут гости». Или: «Если ты видишь трех воронов за один день, кто-то, кого ты любишь, погибнет, прежде чем кончится год». На Авалоне все это имеет важное значение, и толкование событий доступно только друидам.

Важно понимать, что эти секреты можно выучить, но нельзя преподавать. Когда ученик спрашивает что-то у своего учителя, ответом всегда будет загадка. Если ученик может разгадать ее, то он постигает еще один секрет этого мира.

Уважение к секрету – вот что наделяет его силой. Если друид просто расскажет секрет, не давая ученику самому разгадать его, секрет больше

не будет действовать, как для ученика, так и для учителя. Другими словами, если друид раскрыл кому-то суть секрета, секрет навсегда теряет свою силу.

Приметы

Приметы это знаки удачи или невезения. Понимание того, как избежать несчастья или привлечь удачу – одна из первых вещей, которым учится бард.

Нельзя намеренно высматривать приметы и требовать от мира везения. Чтоб события по-настоящему указывали удачу, они должны быть внезапными. Точно так же, когда удача приходит, следует принимать ее искренне и открыто.

Дурные вещи случаются с теми, кто недостаточно радовался своей удаче.

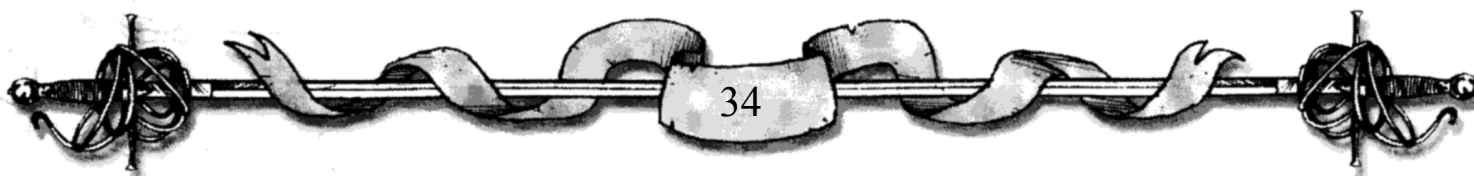
Гейс

Среди авалонцев найдется немало людей, на которых наложен гейс. Рыцари, которые не могут покинуть мост, пока не охранят его в течение года и одного дня; женщины, которые никогда не любят, пока не обстригут волос; воины, которые не могут быть убиты, пока не повстречают человека в зеленых доспехах...

Гейс это вид магии, который встречается только на Авалоне. Слово «гейс» может быть примерно переведено как «рок». Человек обычно рождается с гейсом, друиды также могут наложить его на кого-то.

Многие гейсы звучат как проклятье: «Ты не должен есть мяса» или «Ты не должен пить вина». Другие звучат как благословление: «Тебя невозможно поразить заостренным оружием» или «Никогда не будет тебе оскорбления в доме, где тебя примут». Еще один вид звучит как смешанное благословление: «Ты можешь быть убит только в Рэди» или «Ты можешь быть убит только на ложе любви».

Гейс не препятствует желаниям героя. Это просто сверхъестественное табу. Герои Авалона знают (из легенд) что те, кто нарушают гейсы, навлекают этим неудачи на себя и своих близких.





Некоторые распространенные гейсы:

- Герой не должен есть в присутствии остальных
- Герой не должен снимать обувь
- Героя нельзя победить, пока он не пострижет волосы/не съест мяса/не выпьет меда
- Героя нельзя победить, иначе как в бою под сенью Леса Авалон
- Герой не может отказать даме

Кто-то рождается с гейсом, но большинство гейсов накладываются друидами. Правила для наложения гейса можно найти в **третьей главе**.

Примечание

За большей информацией по магии Авалона, обратитесь к **третьей главе** (правила) и **четвертой главе** (чтобы понять, как использовать Чары, гейсы и тайные знания друидов в своей игре).

Правительсво

Авалон эпохи легенд был страной абсолютной монархии под правлением потомков короля Элилота. Так продолжалось до вторжения Монтени, когда место династии Элилота заняли потомки Анри дю Монтень. В 1215 дворяне Авалона заставили побежденного Чарльза предоставить им право голоса в решении вопросов национальной важности. Он сформировал Парламент, где дворяне могли бы обсуждать политику, налоги и отказываться от неприемлемых законов («Билль о Правах» также запретил религиозное преследование и ложные аресты, но эти положения часто игнорировались). С тех пор Авалонское правление превратилось в «перетягивание одеяла» между королем и Парламентом. Сильные короли подминали дворянство, слабые оказывались подмяты сами. Эти метания продолжались веками, вместе с ними менялся и национальный курс. Но, как многое другое, это изменилось с пришествием Элейн к власти.

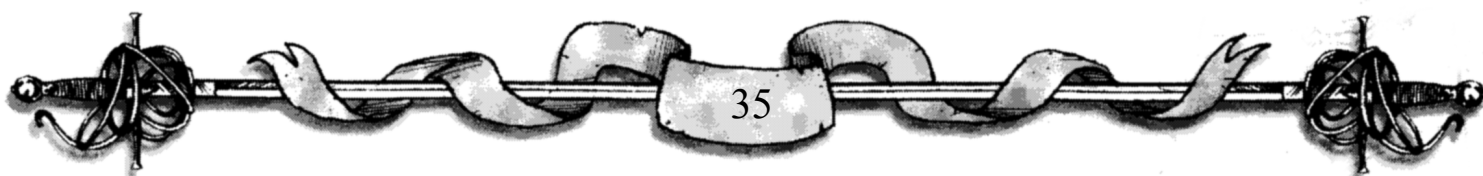
У Элейн было кое-что, чего не было ни у одного другого правителя – Грааль. Народ доверился ей не раздумывая, и она отозвалась на эту любовь

мудро и благосклонно. Даже инисморцы оказались готовы принять ее – а это было неслыханно для обоих народов. Новый Парламент стал почти формальностью, и был готов дать новой королеве все, что она пожелает.

К всеобщему удивлению, Элейн отказалась воспользоваться столь впечатляющим преимуществом. Вместо того, чтобы навсегда сломить Парламент, она заключила с ним новый договор, построенный на взаимной выгоде, а не на конфликтах. Она отнеслась с почтением к «Биллю о Правах» и быстро установила рабочие отношения с лидерами фракций, стараясь создать четкие и справедливые законы. Она позволила редактировать формулировки законов после того, как она высказала бы свои предпочтения, и начала создавать законы при участии парламентариев, а не собственным единоличным указом.

Она также возродила ряд статей «Билля о Правах» – те, которые до того игнорировались веками. Вскоре вступили в силу законы, которые устанавливали минимальные права для всех жителей Авалона. Ни один житель Зачарованных островов не может быть арестован за следование определенной религии, или заключен в тюрьму без обвинения в преступлении и расследования. За два года Элейн наладила гладкие взаимоотношения с Парламентом и дала подданным неслыханные ранее свободы. Все это она делает для того, чтобы заложить фундамент для более формализованного правительства, тем самым гарантируя, что принятые реформы продолжат действовать и после окончания ее правления.

Тем не менее, чтобы никто не заподозрил королеву в мягкости или чрезмерной терпимости, под бархатной перчаткой все еще скрывается стальной кулак. Когда члены парламента попытались продвинуть закон через голову королевы, она, не задумываясь, применила свое вето. Те же, кто презрел ее авторитет, обнаружили, что их места аннулированы и переданы другим, более разумным людям. Не так уж сложно отозвать титул, если он принадлежит человеку монтенских кровей. В конце концов, тем, кто упорствовал в неприятии королевской власти, было предложено





отпить из Грааля. Никто не согласился. Элейн давно поняла, что разумные дебаты необходимы сильному правительству и никогда не затыкала рта своим оппонентам, до тех пор, пока они говорили правдиво. Но она никогда не допускала угроз своей власти и ясно дала всем понять, кто в реальности правит Триедиными королевствами.

Парламент и королева

Сам Парламент состоит из двух палат – верхняя палата Лордов и нижняя палата Королевств (или просто «Короли»). Палата Лордов управляет внутренними делами острова Авалон. Палата Королей занимается внешней политикой всех трех королевств, принимая решения за Инисмор и Марки от имени Авалона (Представители первых двух народов высказывают свои пожелания через Элейн). Внешняя политика обычно затрагивает вопросы взаимной обороны и торговли, всегда учитывая интересы северных соседей Авалона.

Каждая палата на данный момент насчитывает четыре сотни членов. Места присваиваются тем, у кого есть дворянский титул; здесь представлен каждый уголок Авалона (обычно место в Парламенте входит в наследие лорда вместе с замком, слугами и годовым доходом). У членов Парламента есть возможность посылать вместо себя «официальных представителей». Среди оказавшихся в финансовой нужде дворян в порядке вещей продавать свои места на аукционах, запрашивая весьма высокую цену. Таким образом, торговцы, недавно завладевшие землями, и зарождающиеся буржуа также получили свой голос в правительстве. Фактически, они начинают формировать свой собственный блок – остальные парламентарии уже прозвали их «Кошелями».

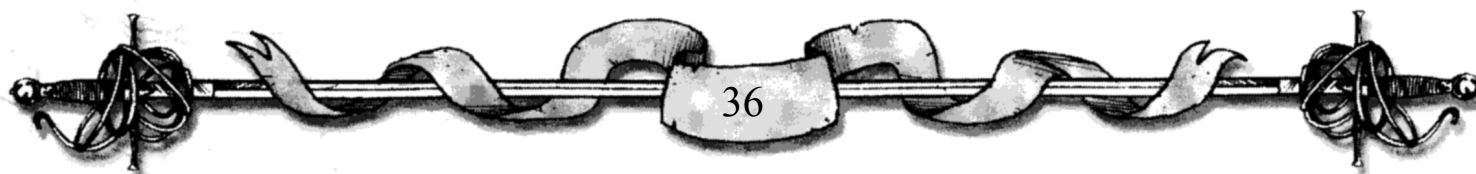


Иногда новое место достается государственному герою вместе с присвоением рыцарского титула или другого подобного поощрения. Несмотря на высокую честь, обычно этим мало кто пользуется. Большинство либо продают место, либо назначают себе замену. Иногда случаются занятные варианты, когда простой шериф или кабатчик сидит среди представителей высшего общества Авалона. Джеремиа Берек, например, скорее умрет, чем будет утверждать какой-нибудь скучный закон. Вместо этого он посылает одного из своих морских псов – лучшего, что может найти, но, тем не менее, морского пса. Вид просоленного моряка в тельняшке и шейном платке, выглядывающем из-под парламентской мантии, а так же то, в каких выражениях он обсуждает политику, может быть слегка резковат. Но никто пока не жаловался; подобные назначения привносят желанное разнообразие в скуку заседаний.

Все законы должны получить одобрение Элейн перед тем, как их примут. Она может наложить вето на любое предложение, которое продвигает Парламент, а ее слово может узаконить или аннулировать документ, прежде чем его предложат. Она нечасто пользуется своим правом, и обычно позволяет Парламенту поступать, как они считают нужным. В ответ она ждет, что парламентарии будут принимать во внимание ее предложения и действовать только в интересах страны. Когда этого не происходит, она действует быстро и решительно. Она может отнять парламентское кресло у его владельца путем лишения дворянского титула. Обе палаты научились уважать ее пожелания.

Другие народы

Авалон хранит шрамы многолетней оккупации, и эти отметины оказали влияние на отношение с другими народами. Монтень активно не любят за былые столкновения. Точно так же, Кастилия расценивается как враг с тех времен, когда Король Ричард отложился от церкви в 1622; кроме того, все отлично помнят разгром Армады девять лет назад. К Водачке относятся чуть более терпимо, хотя их склонность к предательству плохо вписывается в авалонские понятия о чести. К Айзену здесь испытывают своеобразную смесь ува-





Зачарованные острова

жения и жалости – авалонцы восхищаются айзенской дисциплиной, но качают головой при виде жалких останков разгромленной, некогда гордой страны. Уссурцы – загадка, но у них есть мощь, которая нравится авалонцам. Ну и, наконец, Вендель. Авалонцы уважают обе стороны разъединенной страны, и стараются поддерживать хорошие отношения, не влезая в их непрекращающуюся гражданскую войну.

Внутри альянса авалонцы испытывают очень противоречивые чувства по отношению к инисморцам и горцам. Обе страны рассматриваются как «младшие братья», у которых свой путь, но которым нужна помощь старших. Авалонцы уважают желание северных островов оставаться автономными, но абсолютно уверены, что им нельзя доверять серьезные решения. Им нужен Авалон, чтоб представлять их интересы в большом враждебном мире. Такая снисходительность часто вызывает трения, осложняя потенциально взаимовыгодные отношения.

Имена

Имена с недавнего времени стали неоднозначной темой на Авалоне. Почти шестьсот лет авалонское дворянство следовало монтенской традиции имен, пусть и несколько искаженной из-за удаленности от родных берегов. Тем не менее, эти шесть веков монтенский был языком образованных людей и дворян, в то время как простолюдины говорили на родном авалонском.

Теперь все изменилось. Завоевая статус личных избранников Элейн, многие рыцари взяли более традиционные авалонские имена, отказавшись от прежних – монтенских.

Конечно, эта практика внесла беспорядок в традицию именования. Почти каждое имя на Авалоне это исключение из правил, и многие дворяне меняют имена просто, чтобы соответствовать веяниям моды.



Инисмор

История

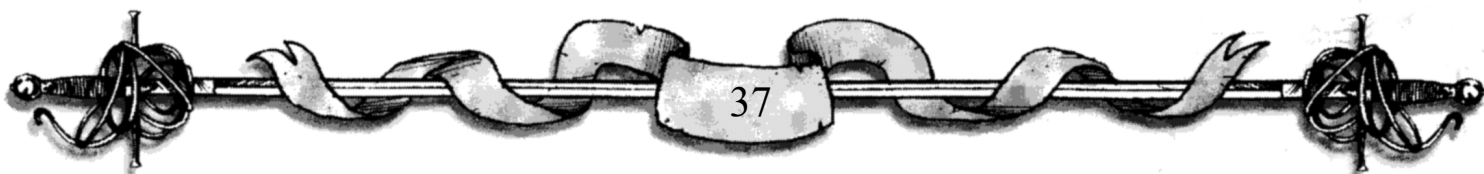
Инисморская история субъективна, если говорить коротко. Однако существует несколько важных дат, закрепившихся в инисморском календаре, и стоит обратить на них внимание, если хочешь понять, как происходило развитие этой маленькой страны.

О'Баннон

Когда-то давно, еще до начала документированной истории, в Инисмор пришли люди, которым через многие века предстояло стать инисморцами. Согласно легендам, на острове уже обитали какие-то местные племена, но инисморцы победили их и присвоили земли.

Инисморцы поделили землю на королевства, которые они называли *туатха* и принялись сражаться друг с другом за контроль над островом. В конце концов, к власти пришел верховный король – *ард ри*. Его имя было Хью О'Баннон, и он доказал свое право тем способом, что в последствии стал традиционным для каждого инисморского короля. В столице острова лежит Камень Фал – во многих инисморских песнях и историях его называют «Старой Молли» или «Милой Молли» – и если истинный король поцелует его, камень начинает плакать и петь (песня Камня Фал предсказывает будущее короля и его подданных).

Правление О'Баннона было недолгим и продлилось всего пятнадцать лет, но не потому, что его убил соперник или сместил узурпатор. Просто





однажды король положил корону на трон, собрал мешок и сказал жене: «Я вернусь». Затем он вышел за ворота замка, и больше жена никогда не видела его.

Исчезновение О'Баннона принесло стране небывалое разорение. Буквально через несколько месяцев началась война и пролилось немало инисморской крови. Сражения продолжались несколько лет, пока не был определен король. В течение столетий правящие династии на острове менялись несколько дюжин раз, но чаще всего на троне оказывались представители семьи О'Тулл. И хотя среди них попадались отличные люди, негодяев в этом роду всегда было значительно больше.

Учение Пророков

Около 430 АУ, когда Инисмором управлял очередной ничем не выделявшийся О'Тулл, слово Пророков достигло инисморских берегов. Инисморцы очень внимательно выслушали миссионеров, вняв посланию Пророков, а потом вышвырнули их с острова. Им совершенно не хотелось портить отношения с ситами, особенно по слову какого-то иностранца.

Вестенманнавньярские налетчики

В конце 700-х-начале 800-х, вестенманнавньярцы начали терроризировать остров и занимались этим около трех сотен лет. Инисморцы не могли дать отпор – разбойники были слишком хорошо вооружены и обучены по сравнению с местными. За эти три столетия вестенманнавньярцы создали основательную инфраструктуру и несколько городов на инисморском побережье, чтобы использовать их в качестве торговых центров.

Весной 1014 года в столицу явился юноша – вооруженный и готовый к бою. Он прошел сквозь толпу к Старой Молли и осторожно поцеловал ее. Глыба покрылась крупными каплями и задела. Мужчина – он назвал себя О'Банноном – прошел по улицам города к королевским палатам, где О'Тулл принимал представителя Вестенманнавньяра.

Обаннон зарубил вестенманнавньярца, развернулся к О'Туллу и проткнул его мечом, пригвоз-

див к трону. Затем сбросил труп на пол и провозгласил себя ард ри Инисмора.

Новый О'Баннон поднял армию и пошел на города Вестенманнавньяра. Он сокрушил всех их защитников, но не дал покинуть инисморские берега. «Примите мою руку и поклянитесь в любви моей матери», – сказал он главам городов и, когда они сделали так, позволил им остаться. «Теперь ты инисморец», – говорил он каждому, криво усмехаясь.

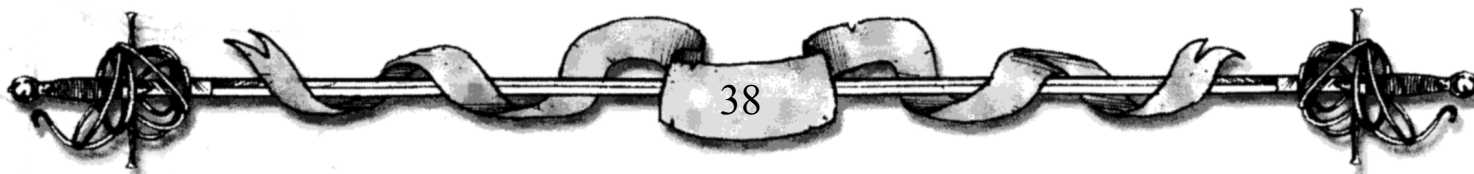
Как и в первый раз, правление О'Баннона было недолгим. Он оставался на троне всего семь лет, после чего сложил корону, взял мешок и сказал своим придворным: «Я вернусь». Как только он ушел, грызня возобновилась. В этот раз трон достался человеку по имени О'Коннор, но его правление длилось всего шесть месяцев, после чего Эван О'Тулл отобрал у него власть, заручившись поддержкой Авалона.

Влияние Авалона

Когда Эван умер в 1170 году, авалонские лорды, помогавшие ему, начали требовать земли. Один из них заявил права на трон, и оккупация Инисмора началась. Впервые на инисморской земле были построены ватицинские церкви, и инисморский язык начал понемногу вытесняться авалонским. К XIV веку Авалон владел почти всем Инисмором, однако местные правители чем дальше тем сильнее теряли связь со своими авалонскими корнями, постепенно превращаясь в коренных инисморцев. В конце 1300-х Инисмор провозгласил независимость от Авалона. Разбив авалонскую армию, посланную утихомирить мятеж, страна сохраняла независимость еще почти полтора века.

В 1534 армии Авалона вновь высадились на инисморских берегах, штурмуя стены древних вестенманнавньярских крепостей. Вторжение продолжалось почти десятилетие, и закончилось в 1541 году, когда Ричард II присоединил весь остров к своим владениям.

На некоторое время воцарился мир; правление Авалона было достаточно мягким. Но потом к власти пришла Железная Королева Авалона, и





все инисморское подверглось гонениям. Она повелела вешать всех, кто не говорит на авалонском, а не признающих ватичинскую церковь — сжигать. Она переименовала множество городов и областей, и никогда не называла остров его родным именем в официальных бумагах, используя вместо этого название Эрин.

Ее правление закончилось в 1650, и инисморцам выпал шанс. Монтенские шпионы прибыли на их берега с ресурсами, достаточными чтоб развязать кровавую заваруху на Изумрудном Острове. Инисморцев не надо было упрашивать. За первый месяц были убиты пятнадцать авалонских лордов. Церкви были сровнены с землей, священников жгли на кострах, и на весь последующий год в стране воцарился абсолютный хаос.

Но в 1651 Камень Фал заплакал и запел еще раз. О'Баннон вернулся. Инисморцы сплотились под рукой ард ри, и О'Баннон нанес опустошительные удары по авалонским оккупантам. Раз за разом армии Авалона проигрывали О'Баннону в партизанской войне. Но в 1656 году, когда его армия уже готовилась атаковать столицу, О'Баннон внезапно объявил перемирие. На далеком берегу Дервиддон представил Элейн, новую королеву Авалона.

О'Баннон немедленно покинул Инисмор и отправился к берегам Авалона. Он прибыл ко двору Элейн и склонил колени, заявив о союзе Инисмора с ее троном — как и горец МакДафф буквально за пару дней до того.

Инисмор сегодня

О'Баннон вернулся всего несколько лет назад, но его присутствие уже серьезно повлияло на облик страны. Первоначальная радость от возвращения истинного короля сменилась тревожным ожиданием его неизбежного исчезновения и последующего хаоса. Клан О'Туллов уже разработал план, согласно которому власть перейдет к ним, как только король исчезнет. Другие кланы, верные ард ри, надеются предотвратить политические интриги О'Туллов, но О'Баннону, похоже, нет дела ни до О'Туллов, ни до остальной инисморской политики.

Его безоговорочная поддержка Элейн заставила некоторых усомниться в его искренности. До его появления они успешно продвигались к обретению независимости, но король отринул собственную революцию и поклялся в верности Инисмора заморскому трону. О'Туллы используют это обстоятельство, чтоб разжечь недоверие к королю и усилить симпатии к своим повстанческим идеям.

Земли

Инисмор поделен на четыре области, которые, в свою очередь, разделены на двадцать два округа. Областями традиционно управляют четыре могущественные семьи: Линчи (округ Донегал), О'Туллы (округ Кэрриг), О'Брайены (округ Дринан) и МакКенна (округ Лейстер).

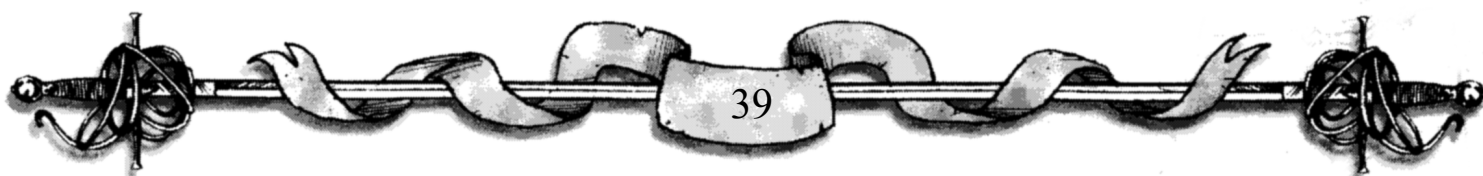
Кэрриг (О'Тулл)

Правитель: Аргиль О'Тулл

Население: 650 000

Кэрриг это самый большой округ в Инисморе и исторически — колыбель инисморской цивилизации. Некоторые из священных городов Инисмора до сих пор скрываются в дебрях местных торфяных болот. Там можно отыскать как инисморские каменные колонны, так и сидские кресты — древнее напоминание о сильном влиянии Дивного Народа на Инисмор. Их вырезали древние друиды много веков назад, и эти монолиты из песчаника с каждой стороны украшены барельефами, изображающих сидов и их связь с землей и народом Инисмора. Многие из этих камней, предположительно, отмечают могилы великих друидов — как бы то ни было, главным образом они служат напоминанием о присутствии сидов.

Клан О'Туллов за последние несколько веков владел троном Инисмора чаще, чем любая другая семья. К сожалению, в народе за О'Туллами установилась прочная репутация лгунов, пьяниц, обманщиков, развратников и ворья, привыкших играть на людских пороках. Это не совсем так. Аргиль О'Тулл считает себя патриотом, который старается вернуть былые славные времена инис-





Седьмое Море

морской независимости. Он открыто критикует О'Баннона, одновременно собирая поддержку других туатхов в надежде когда-нибудь сделать удачный ход. В конце концов, сколько по-настоящему королевского в этом О'Банноне? Он продан Авалону. Он не заботится о состоянии своих подданных, он редко показывается при дворе, предпочитая скитаться по стране ради лишь ему известных целей. К тому же, все знаю, что не пройдет и десяти лет, и О'Баннон по обыкновению бросит страну. Зачем ждать, пока ему стукнет в голову? Почему не действовать сейчас?

Более века О'Туллы лишены благословения сидов. Очень редкое явление – О'Тулл, обладающий даром Чар. У О'Туллы восемь сыновей и дочерей и несколько дюжин племянников и племянниц. Старшего сына зовут Таод, затем идут Рандель, Роланд, Сивни, Роуз, Дениэл, Мэг и Тимити. Из них всех только у Мэг есть дар. За последнюю сотню лет она вторая из О'Туллов, кто владеет Чарами.

Данкин

Самый большой порт на западном берегу, торговый город Данкин, находится в устье реки Шанагари. Город расположен точно на границе и служит воротами между Лейстером и Кэрригом, а замок нависает над рекой, контролируя переправу. Несмотря на то, что в целом город достаточно мрачен, в нем попадаются довольно цветистые закоулки.

Данкин старается следовать веяниям искусства, он служит центром традиционной музыки, танцев и прозы. Один из самых знаменитых поэтов Инисмора, Эйвери Планкетт, происходит из выдающегося данкинского семейства.

Ежегодно, в течение первой недели месяца квинта, город проводит *флид* – музыкальный фестиваль. Флид включает соревнования скрипачей, уличные представления, танцы, выступления сказителей и концерты народной музыки. Это продолжается целые выходные. Люди приезжают со всех трех островов, чтоб поучаствовать в фестивале.

Дан Доннел

На плато к западу от Данкина находится Дан Доннел. Когда-то это было дом О'Доннелов, но замок заброшен с 1300 года, когда ужасный шторм снес восточную стену – и кухню вместе с ней – в море. Никто из остальных инисморцев не знает, что теперь в замке расквартирована армия О'Туллы. Разрушенные части строения оставлены в прежнем виде, но остальное было укреплено и отремонтировано.

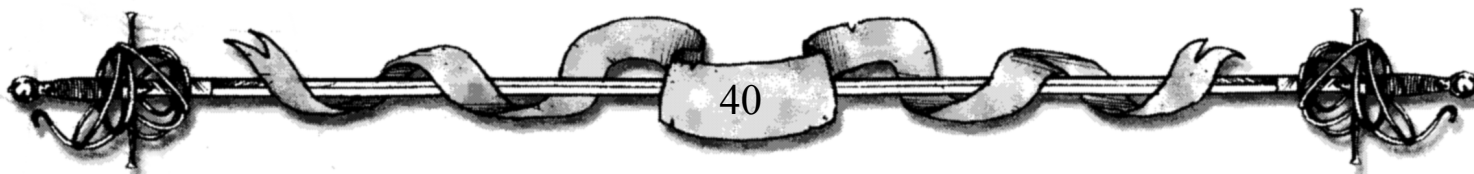
Локуан

Один из крупнейших городов Инисмора, Локуан это богатый торговый порт, который активно торгует с Горными Марками и Венделем. Порт находится в добрых двенадцати милях от моря, а его пристани тянутся на семь миль вниз по реке. Торговый флот О'Туллы контролируется двумя его сыновьями, Роландом и Сивни. Благодаря их усилиям зона торговли Локуана значительно расширилась и включает Авалон, Монтень и Кастилию. Огромная рыночная площадь в центре города дает пристанище торговцам со всей Тэйи.

Помимо рынков и предприятий, в городе процветают четыре крупных дома дженни и более сорока пабов. Гильдия дженни достаточно сильна в городе и находится под непосредственной защитой О'Туллов. О'Туллы правят из Дан О'Тулл, внушительного сооружения, включающего восьмиугольную крепость и достаточно места чтоб разместить весь клан. Весь комплекс тщательно укреплён – настолько, насколько это вообще возможно – и является одним из самых дорогих построек во всем Инисморе. Широкая дорога ведет из города напрямик в Тару.

Скала Даннах

На холме, обращенном к равнинам, к востоку от Тары стоит замок XII столетия, построенный на руинах древнего кольцевого форта. Скала когда-то использовалась для размещения войск, из-за своего стратегического положения, но во время оккупации ее разрушили авалонцы. Ходят слухи, что древние залы посещают гневные призраки инисморских воинов, которые погибли, защищая эти стены.





Донегал (Линч)

Правитель: Катал Линч

Население: 1 200 000

Эта область может похвастаться мягким (относительно) климатом и такими крупными городами как Кармен и Тара, что делает его самым населенным районом Инисмора. Для этого края характерны круглые холмы и обильные фермерские хозяйства на западе, Мантанские горы на востоке и песчаные пляжи на юге.

Линчи – крайне благородные и гордые люди, которые утверждают, что входят в линию крови О’Баннона. Из всех кланов Инисмора, этот может похвастать самым сильным колдовством. Одни считают это наградой за некую услугу, в незапамятные времена оказанную сидам, другие полагают, что все дело в кровной связи с О’Банноном. Какой бы ни была причина, из Линчей выходят самые могущественные чародеи на острове. Из-за этого они ставят себя выше остальных кланов, заявляя, что должны управлять Инисмором в отсутствие О’Баннона, и сейчас готовятся к его несомненному скорому уходу.

Кармен

Второй из самых густонаселенных городов в Инисморе, порт Кармен процветает уже многие века. МакНамара, тем не менее, обеспокоен тем, что гавань заиливается, поскольку это может привести к закрытию причалов. Кармен был построен вестманнавьярцами столетия назад, и это до сих пор видно по застройке «рыбьим хвостом», когда узкие проулки разбегаются в стороны от широкой главной улицы. Во времена авалонской оккупации вокруг города были построены стены для обороны, но сейчас они уже обветшали и в некоторых местах проломлены.

Тара

Столица Инисмора безоговорочно принадлежит правителю. Большая часть города занята лавками, домами и прочими гражданскими постройками, но влияние О’Баннона чувствуется повсюду, а наиболее заметные достопримечательности несут явные отметины его присутствия. Часть го-

рода, в которой стоит родовой замок, сложно описать. Здесь расположен двор Безумного Джека, и сам он сидит на троне, сделанном из ствола живого дерева, проросшего прямо через камни пола. Весь этот невероятный дворец выглядит так, будто может рухнуть в любой момент, но каким-то чудом этого не происходит.

В сердце города покоится Камень Фал, древний символ истинного короля. Камень безмолствовал многие столетия, пока О’Баннон не вернулся, чтоб занять свой трон в 1651 году. Люди Тары считают этот камень символом своего наследия и редко подпускают к нему чужаков. Он стоит в маленьком скверике в центре города, на первый взгляд без всякой охраны, однако умные люди знают, что лучше туда не соваться.

Стены возвышаются на 60 футов (около 20 м.) и обступают столицу со всех сторон. Их построили авалонцы и они придают городу вид крепости – что одновременно создает ощущение безопасности и угнетает. Никому пока не удавалось сокрушить эти стены. Впрочем, О’Баннон едва не начал это делать, когда поклялся в верности Элейн. Вернувшись с Авалона, он взобрался на гребень и выломал один из верхних камней. «Просто чтобы показать, что я в состоянии это сделать», – сказал он при этом.

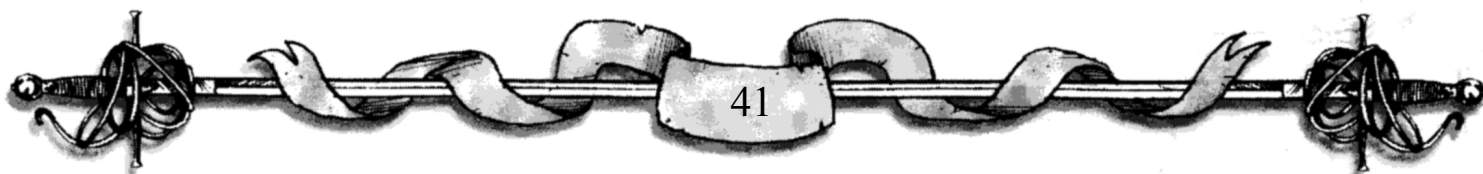
В Таре находится один из немногих университетов на острове. Основанный в 1592 году авалонцами, Университет Бёрк медленно завоевывает себе имя по всей Тейе. Здание Университета стоит посреди зеленого парка около северной стены города.

Дринан (О’Брайен)

Правитель: Гэл О’Брайен

Население: 700 000

О’Брайены могут проследить свой род вплоть до Брайена Мьюнтира, одного из инисморских королей X века. С тех пор ни один О’Брайен не сидел на инисморском троне. Вместо этого семья поставила себе цель служить двору верховного короля. О’Брайены обычно посылают одного-двух сыновей на обучение в один из множества тей-





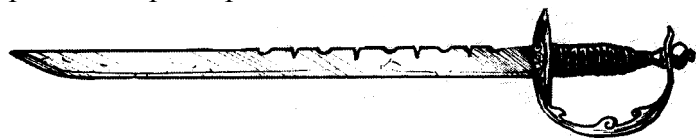
Седьмое Море

янских университетов. В результате вышло так, что ни один инисморский король не правил без О'Брайена в качестве советника.

Сам Гэл О'Брайен это дружелюбный старичок, который любит проводить деньки в тихой лени. Когда гнали авалонцев, он сражался бок о бок с О'Банноном, и с тех пор у него искалечена левая нога. Он передал почти все ежедневные дела своему старшему сыну Стэндишу. Если дать ему шанс, он начинает рассказывать истории о былых днях и способен бормотать до бесконечности. Его любимая история – о том, как из-за его хитрости верховный король Пайрам допустил грубейшую дипломатическую ошибку при авалонском дворе.

Лимнек

Лимнек это третий по величине город Инисмора. Он процветал под правлением Авалона, но с тех пор как авалонских лордов изгнал О'Баннон, город пришел в упадок. Полный наемников, моряков и бродяг, он известен как пристанище бандитов, нищих и вообще редкостная дыра. Лорд города, Стэнли О'Мэлли, проводит большую часть своего времени в попойках со своими друзьями и не слишком стремится исправить ситуацию. Город может похвастаться двумя достопримечательностями, оставшимися относительно нетронутыми со времен авалонской оккупации. Это замок верховного правителя и собор св. Розы. На данный момент замок занят О'Мэлли и всем его семейством, а собор выкупила гильдия дженни ради его просторных помещений.



Лейстер (МакКенна)

Правитель: Неван МакКенна

Население: 200 000

Лейстер это очень патриархальная, малонаселенная сельская местность. Для нее характерны изъеденные ветром горы и обширные плодородные земли, на которых встречаются разрушенные каменные стены и торфяные болота. В этом регио-

не выпадает огромное количество дождей, и земля постоянно либо мокнет под туманной моросью, либо ее злобно хлещет ливень со шквальным ветром.

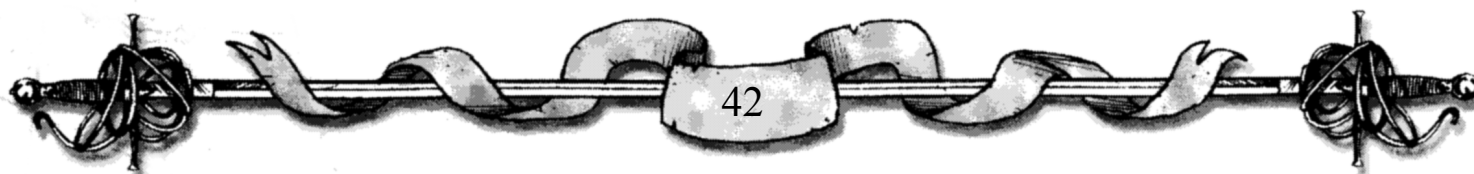
МакКенна известны своей любовью к искусству. Из этого клана веками выходили известные поэты, барды, актеры и певцы. Так же они известные непоседы, которые блуждают по миру в поисках знаний и приключений. Раньше МакКенна всегда поддерживали О'Баннона. Однако Невану надоело наплевательское отношение ард ри, и он публично объявил о поддержке О'Тулла. Это вызвало шумиху в Национальной Ассамблее, так как поддержка Невана может оказаться тем преимуществом, которое поможет О'Туллу вернуть трон. Единственный сын и наследник Невана, Андрию, отказался от семьи и с отвращением покинул Инисмор.

Дарва

Маленькая рыбацкая деревушка Дарва стоит над долиной, в которой находятся семь из двенадцати озер округа. Дарва это место исторической битвы, случившейся во время Авалонского вторжения. На холме Шанис, который находится неподалеку, две тысячи инисморцев вступили в бой с превосходящими силами – одиннадцатью тысячами авалонцев. Через несколько секунд инисморцы бежали, стремительно теряя в количестве под огнем авалонских пушек. Лишь три человека остались удерживать холм – простой рыбак по имени Маги и два его брата. Они держались до последнего, а когда закончились заряды, ломали снаряжение в лагере, чтоб сделать картечь. Пока братья держали пушку, Маги сделал последний выстрел. Братьев убило отдачей, а сам он пал под ударами авалонских кавалеристов. Говорят, что в тихий ясный денек, прямо перед закатом, можно услышать приглушенный рокот пушки, доносящийся с холма Шанис.

Ньюпорт

Ньюпорт, хотя и является самым большим городом в округе, по тейянским меркам достаточно мал. Его центр лежит на острове у берега, и соединен с остальной частью города чередой мостов. Торговля растет, и все больше купцов оседа-



ют здесь. МакКенна потратил личные деньги на постройку причалов и складов, чтобы стимулировать торговлю. К сожалению, рост торговли влечет за собой так же и рост преступности. Кто-то вламывается на склады и похищает ценности. Купцы угрожают МакКенна покинуть город, и не возвращаются до тех пор, пока воры не будут пойманы.

Культура и политика

Семья

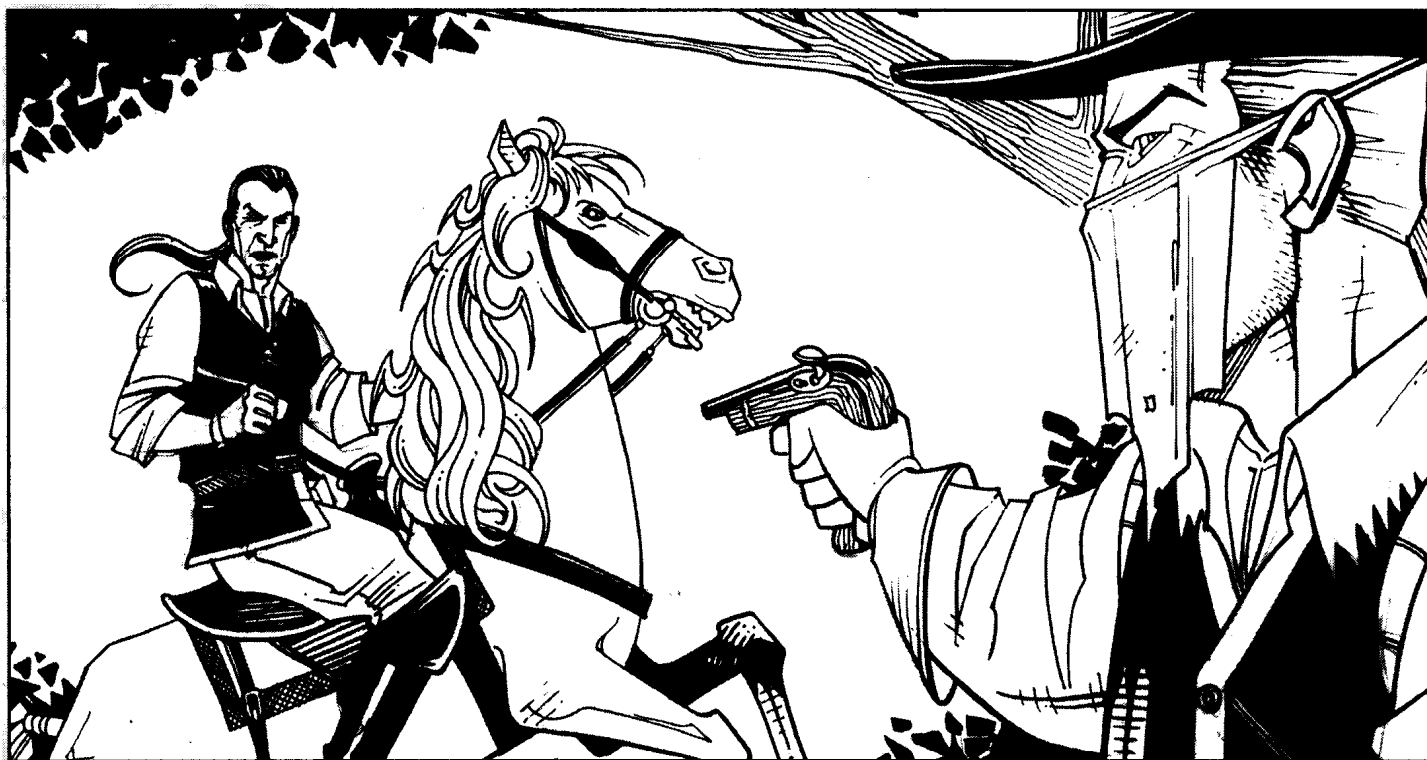
В сердце инисморца не может быть любви сильнее, чем любовь к семье, или *файн*. Он способен перечислить своих предков до прадеда и рассказывать кучу историй о каждом поколении. Оскорбляя инисморца, вы оскорбляете ВСЮ его семью.

В Инисморе есть старая поговорка «От ладони до кончиков пальцев — твоя настоящая семья». Это простенькая уловка, помогающая детям запомнить своих предков. Посмотри на кончик среднего пальца. Это ты. Здесь же твои братья и сестры. Теперь спустись на фалангу вниз. Это твой отец

и его братья и сестры. Третья фаланга среднего пальца это твой дед, а ладонь — прадед. На кончике безымянного пальца находятся твои двоюродные братья. Дальше — дядя, двоюродный дед и снова прадед.

Вся рука называется *дербфайн*, «истинная семья». Конечно, одна дербфайн состоит из нескольких файн, и вы — часть их всех. Если член семьи задолжал, вся семья ответственна за долг. Когда член дербфайн умирает, наследство разделяется между всей семьей. Тем не менее, дети отца не являются частью его дербфайн (для них нет места на его руке), и это значит, что если сын (или дочь) умирает, родители ничего не получают, потому что они не входят в дербфайн. Наследство переходит к его или ее детям, или к сестрам и братьям, если нет детей. Каждое поколение начинает новую дербфайн. (*Проще говоря, наследование идет от ладони к пальцам, но не обратно*).

Женитьба в Инисморе — вопрос исключительно коммерческий. Никто не питает иллюзий насчет того, что в ритуале может быть замешана любовь. Брак также меняет дербфайн, и это зависит от того, чья семья вкладывает больше денег. Ме-





нее обеспеченный из новобрачных присоединяется к дербфайн другого, и обычно имеет в новой семье подчиненный статус.

Социальный статус

Веками монтенцы правили Инисмором. Монтедь изменила социальную структуру, сделав ее более «цивилизованной». Когда вернулся О'Баннон, все снова поменялось. Теперь на острове царит странная смесь прогрессивной монтедьской мысли и традиционного инисморского феодализма.

В Инисморе правит один верховный король, *ард ри*: О'Баннон. Под его властью правят несколько меньших королей, которых называют *туатх*, каждый носит имя основателя своего рода. Под туатхами – несколько семей, которые дают клятву вассала правящей семье туатха. Каждый туатх имеет определенное количество элитных рыцарей, которые служат ему армией. Такие люди называются *бо айре*. Бо айре, у которого есть земля (земельный рыцарь) называется *флайх*.

Фиэна

Давным-давно, когда первый О'Баннон правил Инисмором, он создал орден рыцарей, которые были его верными флайх. Этих рыцари называют *Фиэна*.

Фиэна отбрасывают свои имена и принимают имя «Фиэна» в качестве родового – они отвернулись от своих семей, и служат только ард ри. В этом их главная обязанность, но избранная часть ордена также занимается охраной Камня Фал.

Фиэна всегда восстанавливался после возвращения очередного О'Баннона, но затем, в ходе гражданской войны после неизбежного исчезновения ард ри, орден вновь рассеивался.

Чтоб присоединиться к ордену, соискатель должен пройти ряд проверок – и не только на физическую силу; любой, кто желает служить ард ри, должен доказать свою смекалку в поэтическом испытании.

Фиэна не отвечают ни перед кем кроме О'Баннона. Все туатхи оказывают им гостеприимство и чтят как защитников страны. Сиды вы-

казывают определенное уважение к Фиэна, и у многих рыцарей есть возлюбленные из числа Дивного Народа.

Песни и сказания

Инисморцы – гордый народ, и гордость звучит их в песнях и сказаниях. Эти песни и легенды остались частью культуры, несмотря на все старания захватчиков искоренить их. Во время оккупации инисморцы прятали секреты своей культуры в загадках и рифмах, вводя религию в заблуждение созвучьями и строфами.

Более всего заслуживает упоминания подобная «тайная истина» в песне «Безумный Джек О'Баннон». В разных уголках страны ее поют по-разному, но суть всегда одна: «Славный Джек» с боем прогоняет захватчиков, гибнет в бою, его варят в пиве, но, несмотря на это он возрождается по весне, чтоб сражаться снова. Это аллегория появления и исчезновения О'Баннона, каким-то образом связанного с существованием этих земель. Это, пожалуй, лучший пример того, как древнее верование превращается в разудалую (пусть и жутковатую) кабацкую песню.

Драка

«Дело не в том, сколько раз тебя сбили с ног. Дело в том, сколько раз ты встал».

известная инисморская пословица

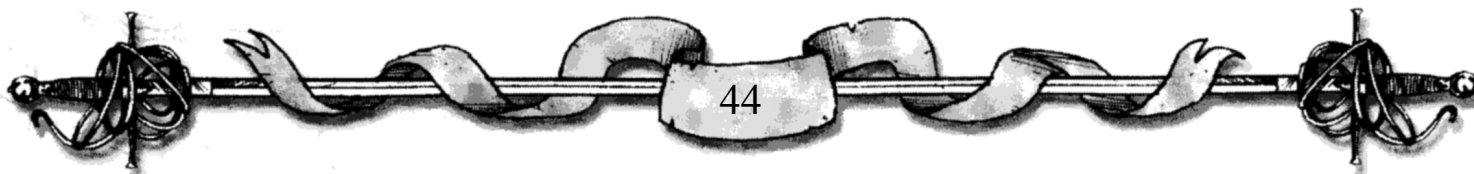
Инисморцы имеют репутацию людей, которые устраивают драку из-за упавшей шляпы. Это несколько преувеличено. На самом деле шляпа им для этого не нужна.

Драка это важная часть инисморских традиций. Люди дерутся, потому что *любят* драться. Это расслабляет. Проблемы начинаются, когда какой-нибудь идиот – обычно авалонец – хватается за нож. Уж поверьте, авалонцы со своими ножами вечно портят хорошую драку.

В Инисморе два вида драки: дружеская и профессиональная.

Дружеская драка

Драка в таверне всегда дружеская. Инисморцы редко начинают драку с кем-то, кого они не зна-





Зачарованные острова

ют (она же дружеская). Дерутся всегда на кулаках, и никто не бьет ниже пояса. Это не значит, что они не знают, что так можно — они *знают* — но такой удар это неуважение к противнику.

Когда начинается драка, вокруг собирается маленький круг. Частое заблуждение, что круг удерживает драчунов от побега, на самом деле круг препятствует проникновению *внутри*. Круг состоит из друзей и охраняет драчунов от вмешательства. Никто из круга никогда не поможет упавшему подняться. Он должен сделать это сам. Драка продолжается до тех пор, пока оба участника могут стоять на ногах. Когда бой окончен, победитель покупает побежденному выпивку. При этом он расхваливает проигравшего за то количество раз, что тот сумел подняться. Все это — знаки уважения. Они же друзья, в конце концов.

Дружеская драка это традиция, и вмешиваться в нее станет только полный идиот. Драка опасное дело. Любой из круга, кто толкнет бойца, рискует быть избитым его приятелем. Любой, кто бросит в круг оружие, напрашивается на то же самое.

Профессиональная драка

Инисморцы настолько любят драться, что сделали из этого спорт. Бойцовские залы набирают популярность в больших городах, и каждый хвастается своим собственным «Чемпионом Острова». Чемпионы встречаются в разных схватках, люди делают ставки на своих любимых бойцов, а зал берет процент. Правила просты: бойцы должны использовать только кулаки и бить только выше пояса. Вот и все, кроме того, что тот, кто остается на ногах, побеждает.

Язык

В Инисморе говорят на двух языках. Первый язык это авалонский, его принесли захватчики и учили ему детей посредством церковного образования. Тем не менее, родной язык Инисмора все еще жив, хотя на нем мало кто говорит. Большинство современных детей не знает его, но язык продолжают передавать из поколения в поколение те, кто до сих пор особенно чтит инисморское прошлое.

Имена

Инисморцы очень гордятся своей культурой, и важной ее частью являются их имена. У инисморцев два имени. Первое им дается при рождении. Второе это семейное имя. Инисморец обычно выберет семейное имя, перед которым ставят «Мак», то есть «сын такого-то», «Ни», то есть «дочь такого-то», или «О», что значит «потомок такого-то». «О» используется для указания на происхождение от легендарной личности, или чтоб подчеркнуть свою принадлежность к роду одного из туатхов Инисморы.

Пример: Стив создает инисморского героя. Он берет первым именем Оуэн. Имя отца Оуэна — Галвин, так что имя будет звучать Оуэн МакГалвин. Кроме того, он является правнучатым племянником Роуз Доннели (знаменитой женицны-воина из легенд Инисморы), и в результате его полное имя будет звучать как Оуэн МакГалвин О'Доннели.

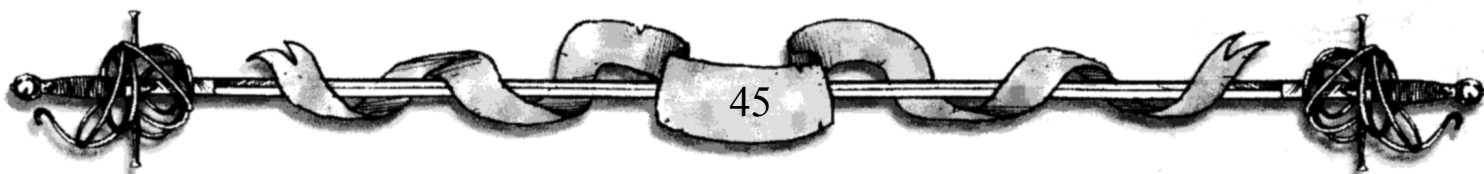
Пример 2: Сьюзен тоже создает инисморскую героиню. Она берет первое имя Майв. Ее отца звали Льюхайх, и она входит в дербфайн Линч, ее зовут Майв Ни'Льюхайх О'Линч.

Пример 3. Путешествуя со своими авалонскими друзьями, Майв не представляется полным именем «Майв Ни'Льюхайх О'Линч». Вместо этого она зовет себя «Майв Линч», чтоб не смущать недалеких авалонцев.

Инисморские законы

Инисморцы различают обычное людское правосудие и Великий Гейс, наложенный на Инисмор тысячи лет назад. Человеческие законы созданы, чтоб назначать наказание за зло, которое уже совершено. Другими словами, в Инисморе нет закона против убийства, но есть наказание за него.

С другой стороны, Великий Гейс сам по себе устанавливает законы, которые способны навлечь великие несчастья на нарушителей (и на их родню). Так появляются легенды о проклятых семьях, которые можно неожиданно обнаружить в инисморских деревнях: кто-то совершает ужасное злодеяние, и вся семья несет за это кару.





У инисморцев нет «судебных разбирательств» в традиционном смысле. Семья доводит жалобу до друида, являющегося знатоком тайн справедливости (его называют *брехон*), надеясь на его мудрость и на разрешение спора. Решение брехона окончательно.

Энайх: Цена человека

Энайх – важное понятие в законах Инисмора, так как это цена человека, измеренная в коровах. Если инисморец убивает члена семьи-соперника, он должен этой семье энайх за убитого, и платит его коровами.

Энайх каждого человека зависит от его положения в обществе. Убийство туатха стоит не меньше сотни коров, а убийство филид – минимум полсотни (семьдесят, если он был друидом, и это не считая метафизических последствий за столь дикий поступок). Убийство бо айре или другого воина стоит не менее тридцати коров. Так как крестьяне не имеют земли (читай, коров), у них нет энайх. Ну и наконец, имеет значение то, *как* был убит человек. Убить в спину (подлый поступок) увеличивает плату где-то на дюжину коров. Итоговую стоимость назначает брехон, который разбирает спор.

Интересно, что суд не должен настаивать на исполнении приговора: это дело выигравшей семьи. Если они не могут привести в исполнение решение брехона, они лишаются удачи. Все, что они могут сделать, это публично объявить *тайн* против другой семьи. Тайн это совершенно легальный способ получить энайх, подразумевающий кражу коров, составляющих энайх. Тайн может длиться от поколения к поколению, и порой становится причиной еще более серьезных конфликтов между семьями.

Туарастал: Закон Долга

Как и во всех кимрских культурах, дарение подарков очень важный ритуал в Инисморе. Когда вы получаете подарок, вы должны отдать что-то той же или большей ценности. Это понятие называется *туарастал*. Однажды задолжав кому-то туарастал, вы оказываетесь в долгу перед ним, пока не ответите чем-то равноценным.

Вежливо отказаться от туарастал можно, оставаясь предельно скромным. «Этот подарок слишком дорог для меня. Я никогда не смогу вернуть его». Тот, кто хочет подарить что-то просто из щедрости всегда может отказаться от права туарастал.

Ковланн: Закон Боя

Инисморцы находят в драках особую прелесть, но когда дело доходит до официальной дуэли, шутки прекращаются. Дуэли в Инисморе – смертельно серьезное дело.

Ритуал официальной дуэли называется *ковланн*. Ковланн это не обязательно дуэль до смерти, и не обязательно подразумевает ис-

пользование оружия.

Ковланн между братьями или родственниками это обычно не более чем состязание на скорость, конными или пешими. В худшем случае это бой до первой крови, или до тех пор, пока оба поединщика в состоянии держаться на ногах.

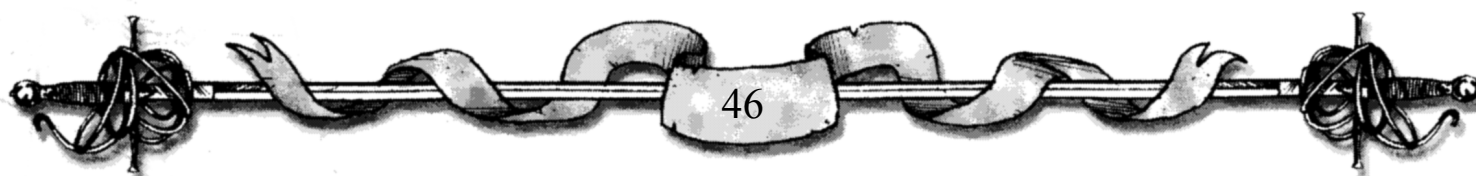
Наиболее традиционная форма ковланн такова: бросается вызов. Оба участника берут по мечу и встают друг напротив друга. Вызванный наносит один удар – только один – вызвавшему. Затем, если вызвавший может вернуть удар, он делает это. После того, как оба противника сделают свои удары, дело улажено – не важно, кто выжил.

Инисморский кулачный бой

Одна особенность отличает инисморских кулачных бойцов от остальной Тэйи: они поднимают локти.

Большинство бойцов держат локти параллельно перед собой. Тыльная часть руки обращена к оппоненту, и боец скручивает руку, когда делает удар.

Инисморцы делают это немного по-другому. Они расставляют локти в стороны, подняв кулаки на уровень лица противника. Это позволяет инисморцам делать апперкоты, удары наотмашь и удары локтями – все это часто в новинку для жителей материка.





Политика

В то время, как язык Инисмора остался почти нетронутым, политическая структура на острове серьезно расшатана. Феодалная структура Авалона заменила исконную систему клановой иерархии, но после восстания О'Баннона все пришло в беспорядок. Лидеры кланов борются за влияние в растерзанной властной системе, в то время как трон О'Баннона остается пустым, а Истинный Король пропадает где-то на просторах страны, и путь его ведом ему одному.

В Инисморе двадцать два округа и, соответственно, двадцать два представителя при дворе. Парламентская система Авалона, привитая инисморцам, до сих пор остается неизменной (хотя и не слишком надежной), и представители от округов составляют что-то вроде совета при короле. Хотя у них есть право оспаривать его решения, и даже отклонять их анонимным голосованием, совет остается тих и молчалив, когда король находится при дворе. Когда он отсутствует, они спорят о границах округов, доходах, налогах и о том, стоит или нет просить горцев присоединиться к восстанию против авалонской короны.

Если О'Банон и знает об этих спорах, то не похоже, чтобы он придавал им значение. Кажется, король уже успел устать от своего трона, и многие гадают, когда же он сложит корону, возьмет мешок и уйдет окончательно.

Другие народы

Инисморцы ужасные националисты, и эта черта проявляется в постоянном высмеивании представителей других стран. Они презирают формальности иностранного дворянства, и обожают наблюдать, как кто-то расфуфыренный получает по ушам. Из-за этого у них не слишком много друзей в остальном мире.

Монтень и Водачке принимают основную долю инисморского презрения. Монтень это страна, полная пустозвонов, надоедливых, самодовольных, которые, несомненно, ничего на самом деле не стоят. Хотя некоторые инисморцы еще помнят их помощь в ходе последней революции, большинство точно знает, что могут захватить эту

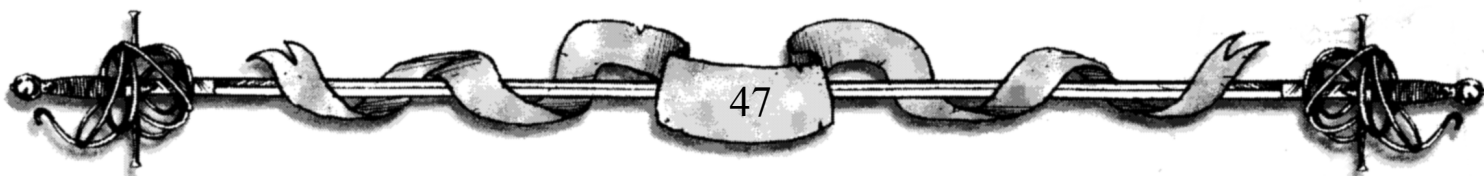
страну в мгновение ока, если можно будет остаться безнаказанными. Водачке также достойны презрения: подлые бандиты без чувства юмора и меры. Хотя сложные политические игры, в которых преуспели Принцы, и достойны кое-какого уважения, инисморцы не видят смысла в такой изворотливости. «Если не можешь открыто порадоваться выигрышу, — считают они, — зачем вообще играть!» Инисмор ненавидит лицемерие, а Водачке погрязла в нем.

Другим странам повезло чуть больше. Инисморцам нравится Вестен, несмотря на древние налеты, ну а вендельцы — полезные торгаши, сойдут на крайний случай. Уссурцы загадочны, но на взгляд инисморцев — отличные ребята. Простота Уссуры отзывается в их сердцах, да и преданность Матушке здорово напоминает их собственную верность своему безумному королю.

Кастилия это интересный парадокс; инисморцы ненавидят церковь, но они знают, каково это — быть под властью иностранных захватчиков. Они разделяют кастильскую страсть, даже если и не разделяют их религиозную нетерпимость.

Союз с Авалоном здесь слабее, чем где бы то ни было. Инисморцы помнят былые вторжения и не собираются прощать. Хотя слова О'Баннона имеют вес, да и королева Элейн выглядит так, будто ей можно доверять, страна давно привыкла к резким переменам. Сегодняшние союзники могут обернуться врагами уже завтра, и инисморцы попросту не доверяют своим южным соседям. Сейчас они наблюдают, берут что могут, и ждут, что будет дальше.

Горцы это совершенно другой разговор. Связанные с ними общей культурой и бедой прошлой оккупации, инисморцы восхищаются всем, что есть у кланов. Конечно, горцы, по их мнению, немного туповаты, однако они восхищаются их искренностью и обожают их неистовость и нестигаемую гордость. Связи двух народов слишком прочны, а судьбы слишком похожи, чтоб хоть чуть-чуть их недолюбливать. Да и вообще, любая страна, где пьют так же много, как в Марках, достойна уважения.





Религия

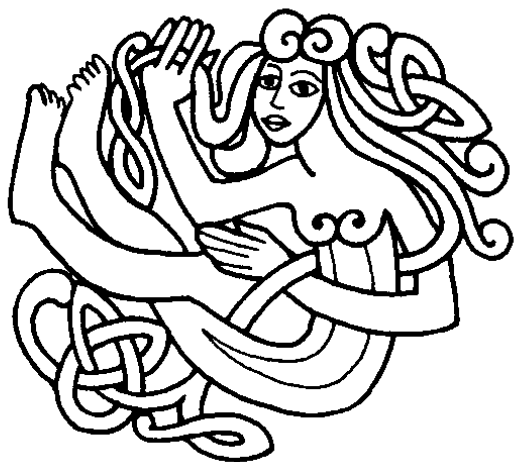
В Инисморе нет официальной религии. О'Баннона это мало волнует, он больше занят защитой страны от врагов. Традиционная религия Инисмора почти идентична Авалонской, а за последние века появилось много ватициников и протестантов. Все стороны на удивление хорошо ладят друг с другом, инисморская кровь связывает их так надежно, что дебаты о происхождении мира не в силах рассорить людей. Инисморцы помнят нетерпимость Железной Маргарет, и верят, что они могут быть лучше. Потому проблем нет.

Отношения с ситами

Инисморцы зовут сидов *Туатха дай Даннан* и считают их создателями Инисмора. Древнейшие инисморские предания рассказывают о том, что сиды прибыли на остров, победили расу великанов — *фирболгов*, возвели каменные круги и насыпи и заключили договор с людьми.

Для инисморцев этот договор олицетворяет Камень Фал, священный камень, который поет и плачет, когда истинный король Инисмора целует его. Многие инисморцы приходят повидать Старую Молли, ради возможности просто постоять рядом.

О'Баннон поддерживает очень тесные отношения с ситами, как и почти все инисморские лорды. Здесь сохраняется глубочайшее уважение к силам и дарам Дивного Народа.

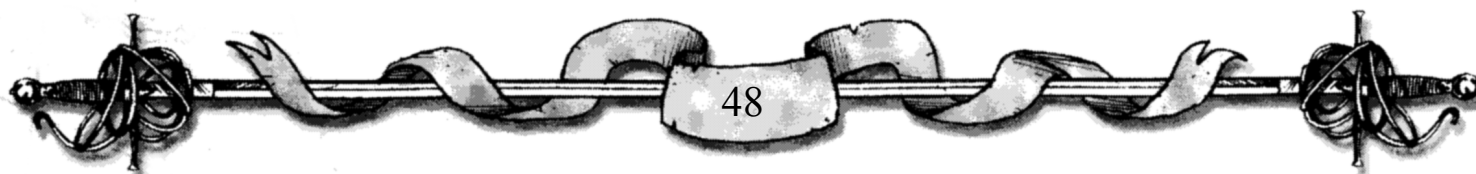


История

В начале своей истории народ горцев был разделен на несколько кланов разной численности, каждый из которых объединяли кровное родство и наследные владения. Столетиями кланы воевали друг с другом за земли и ресурсы — кровавая вражда длилась, изредка меняя свои проявления, вплоть до новейшего времени. Древней Империей была возведена цепь аванпостов вдоль южного края острова, но по большей части нумане не мешали местным резаться меж собой. Когда Империя пала, горцы снова оказались в изоляции и вернулись к первобытному образу жизни, как и за тысячу лет до того.

Эпоха кланов завершилась примерно через шесть веков, когда Монтень вторглась на остров в рамках авалонской завоевательной кампании. Ни один горский вождь не был достаточно силен, чтоб противостоять монтенцам, а сами кланы слишком мало доверяли друг другу, чтобы создать организованное сопротивление. Войска вторжения легко смели их со своего пути, и новыми правителями стали аристократы из числа завоевателей. Со временем пришельцы пережились на дочерях вождей кланов, и начали мало помалу вращаться в местную культуру. В процессе они положили конец межклановым распрям и посеяли первые ростки «истинной» цивилизованной жизни на острове.

Хотя в оккупации было немало положительных моментов, горцы часто роптали против своих но-





Зачарованные острова

вых правителей. Они не желали отказываться от своей национальной культуры, и большинство из них продолжало поддерживать прежние порядки и традиции перед лицом монтенского владычества. Они не принимали ватичинскую церковь, вместо этого почитая духов природы, обитавших в этих землях. И хотя ассимиляция бывших захватчиков приводила к пересмотру веры, а сами новые владельцы королевства растили детей согласно вере в слово Пророков, древние учения в тайне продолжали существовать. В ответ на это монтенцами был наложен запрет на такие элементы горской культуры как килты и волынки — они были объявлены еретическими. Трения между народом и правителями возрастало, но кланам по-прежнему не хватало единства для открытого противостояния.

Через какое-то время объектом недовольства горцев стал и близлежащий остров Авалон. Тамошний народ тоже страдал под гнетом монтенских правителей, но принял их более открыто, нежели горцы. Из-за этого последние начали видеть в авалонцах врагов, не менее заклятых, чем монтенцы. Недовольные кланы часто устраивали стычки с силами Авалона на островах, но до открытой войны дело опять-таки не доходило. Такое положение сохранялось еще двести лет, и разница между пришлыми и местными начала потихоньку стираться. Несмотря на сохраняющееся напряжение, стало можно говорить о сформировавшемся статус-кво.

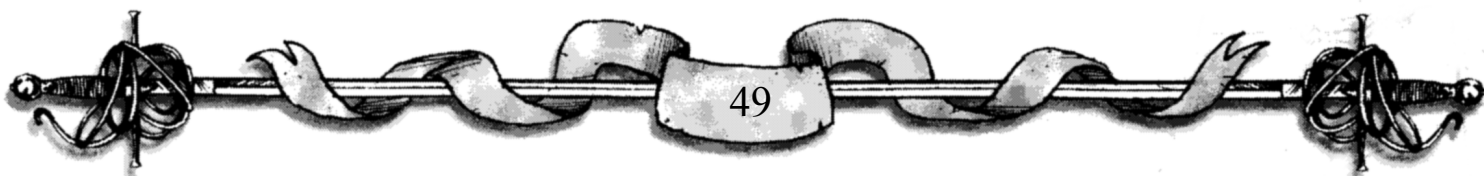
Роберт Темный

В 1215 году военачальник по имени Роберт Темный заявил о себе в северных Марках. Будучи аристократом неизвестного происхождения, он возродил идеи кланового единства и собрал кланы вместе. Он открыто поддерживал знаки «культурной уникальности», такие, как ношение килта и игра на волынке. Но делал он это во имя национального единения, особое внимание уделяя разделению власти между правителем и подданными. Он призывал обратиться к церкви, но в своеобразной манере, ставя критицизм выше смирения. Отказываясь относить себя к какому-либо клану, он избегал традиционной вражды, которая так долго разделяла народ. Прежде, чем

кто-то успел понять, что происходит, он обрел широкую поддержку и собрал под свои знамена сильную армию.

Угроза стала очевидной, и Авалон направил войска для подавления восстания. Роберт оказался мудрым тактиком и нанес авалонцам громкое поражение в Битве при Дун Вале в 1218 году. Новости о его бесстрашии быстро распространялись, и перед знатью Марок встал серьезный выбор. Было ясно, что выступив против Роберта открыто, они сильно рискнут своими жизнями. Дворяне предпочли оказать поддержку новой власти, в надежде со временем исподволь повлиять на нее. По инициативе аристократов, Роберт был коронован как Верховный Король Марок в 1219 году и стал первым общепризнанным королем на острове за всю историю. У правителей Авалона не оставалось выбора, кроме как также признать его: поступив иначе они рисковали вызвать открытое восстание. Во время коронации одним из условий, которые принял Роберт, было принесение присяги Авалонским королям (а через них — Императору) и принятие ватичинской веры. Это в определенной степени помогло снизить напряженность.

Под его правлением горцы впервые ощутили национальное единство. Хотя он не сумел добиться настоящей независимости, положение позволило ему реализовать многое, без чего народ мог оказаться в состоянии гражданской войны. Именно при нем была организована правовая структура для знати, Верховный Совет, места в котором занимали лидеры сильнейших кланов. Он открыто поддерживал союз с Авалоном, при этом усиливая самоуправление Марок и не вызывая подозрений в измене. Также он позволил исконной культуре вновь вернуться в самые разные аспекты жизни горцев, доказав тем самым, что древние традиции кланов не исчезли за время владычества монтенцев. Величайший из правителей до и после него, Роберт дал Маркам смысл существования и государственный статус. Когда он умер, его сын Роберт II унаследовал трон и создал новый клан — клан МакДаффов («Сын Темного») — и с тех пор они служит народу Марок Верховными Королями.





Независимость и Элейн

Горные Марки продолжали существовать в таких условиях до дня смерти авалонской Железной Маргарет. Почуввав шанс окончательно сбросить оковы иностранного гнета, Верховный Совет провозгласил независимость от Авалона. Верховный Король, Джеймс II, открыто объявил себя протестантом, таким образом отвергнув и ватиканскую, и авалонскую церковь. Практически за одну ночь Марки добились свободы впервые за шесть столетий.

Независимость страны, тем не менее, длилась недолго. Возвышение королевы Элейн в начале Авалонской гражданской войны повергло горцев в смятение. Все встало с ног на голову: в единый миг Авалонцы вышвырнули Монтень с островов и фактически перестали быть врагами. Они обратились к горцам, призывая объединиться и создать единое королевство, скрепленное узами равенства и братства, а не ярмом тирании. Тем не менее, бывшие предрассудки продолжали действовать, и лишь немногие решились поверить странной женщине, захватившей власть. Все взгляды были обращены к Джеймсу, который, в отличие от Элейн, принадлежал к древнему благородному роду. От его слова зависело, объединятся острова или обрушатся в пасть войны.

К всеобщему удивлению, он поддержал власть Элейн, объявив ее «истинной королевой золотой чаши». С его поддержкой Марки стали частью Триединого королевства, автономного, но взаимосвязанного Альянса под флагом с тремя коронами. Сегодня Марки наслаждаются новоприобретенным статусом и оптимистично смотрят в светлое будущее.

Выдающиеся кланы

Количество кланов в Горных Марках исчисляется сотнями. Собственно, в каждой деревне есть свой особый тартан, своя символика, и свои традиционные кабацкие песни. Хотя с объединением страны эти отличия стали менее явными, они до сих пор неразрывно связаны с национальным самосознанием горцев. Каждый горец причисляет себя ко всему своему народу, но при этом тща-

тельно блюдет традиции клана. Если описывать каждый клан, получится отдельная книга, и еще одна книга, если описывать территорию, на которую каждый из них заявляет права; так или иначе, наиболее выдающиеся из них перечислены далее.

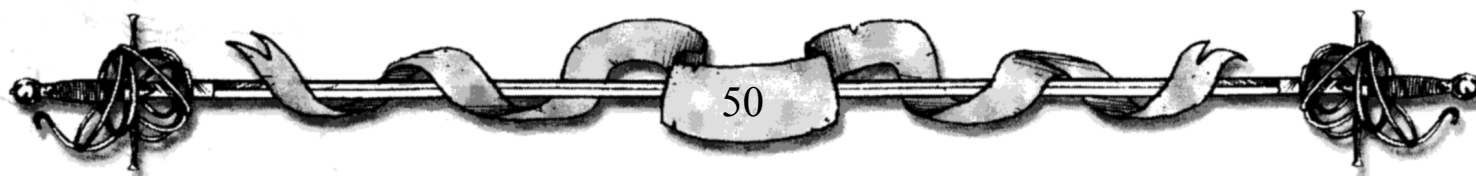
МакДаффы

МакДаффы происходят от Роберта II, сына первого Верховного Короля, пожелавшего создать отдельную правящую династию. Создав новый правящий клан, он избежал многовековых хитросплетений застарелой вражды и политических дрязг древних семей и сделал положение Верховного Короля по-настоящему стабильным. МакДаффы до сих пор владеют Троном Горцев.

Клан расширялся за счет браков и, за несколько поколений, стал таким же многочисленным, как любой другой. Первенец основной семьи наследует трон, который передается следующему сыну и так далее. Хотя женщины обычно не наследуют трон, случалось, что и это оказывалось необходимо. Со времен Роберта правили уже три «Верховных Королевы». Все Верховные Короли происходят из клана МакДафф, что исключает кровавую вражду за преемственность.

В обмен на неоспоримое право на трон, МакДаффы согласились на определенные ограничения власти. Ни один МакДафф не может занимать место в Верховном Совете или возглавлять какой-либо клан, кроме своего. Из-за этого те МакДаффы, что не принадлежат к центральной ветви, обычно находят другие способы послужить стране. Многие из них становятся генералами армий или служат Триединому королевству в качестве послов за границей. Кто-то путешествует как торговец, а некоторые переехали в Карлеон, где стали советниками при королевском дворе. Существенное количество присоединилось к ордену Розы и Креста. Хотя у них не так много политической власти (исключая короля, конечно), МакДаффы очень популярны в народе и из этого клана вышли многие великие герои Марок.

Именно потому, что до прихода Роберта к власти клан МакДаффов не существовал, они чувствуют себя вправе представлять интересы Ма-





рок. У них нет давних ссор или кровной вражды с каким-либо кланом, и они всегда ставят интересы страны превыше собственных. Они верны Триединому королевству и знают, что их народ может стать еще сильнее под знаменем королевы Элейн. Партия Унифистов, их горячие сторонники, переманили большинство населения на сторону единой власти и контролируют большинство голосов в Верховном Совете. Покуда все остается так, интересы МакДаффов совпадают с интересами Марок.

МакБрайды

Не всех устраивает альянс с Авалоном. Некоторые считают, что без королевы Элейн было лучше, и истинная независимость пошла бы Маркам на пользу. Других настораживают связи Элейн с сиадами. Еще кто-то не может забыть бывшие конфликты. Независимо от конкретных причин, все они не прочь выйти из Альянса и организовать собственное государство. В Парламенте их называют Сепаратистами, это основная оппозиционная партия, противостоящая Унифистам Джеймса МакДаффа. И возглавляет их самый непримиримый противник Верховного Короля – клан МакБрайдов из Конникмура.

История существования МакБрайдов насчитывает уже тысячу лет, это самый древний клан в Марках. Во время вторжения Монтени они призывали своих людей бороться с оккупацией; многие из них были повешены за измену в самом начале войны. В результате клан получил твердую репутацию «проблемного» и постоянно находился под пристальным надзором властей. Их тартан был запрещен к публичному ношению. Когда к власти пришел Роберт, они были первыми, кто встал под его знамена и именно их отряд шел впереди в Битве при Дун Вале.

Потом все изменилось. Вместо того чтобы дожимать открывшиеся перспективы, Роберт предпочел мир и сотрудничество с недавним противником. В представлении МакБрайдов, он променял их общую, с таким трудом добытую, победу на блага личной власти. Для них он стал врагом. Эти взгляды несколько смягчились, когда реформы Верховного Короля начали пре-

творяться в жизнь, но МакБрайды навсегда остались противниками сосуществования с любой иностранной властью.

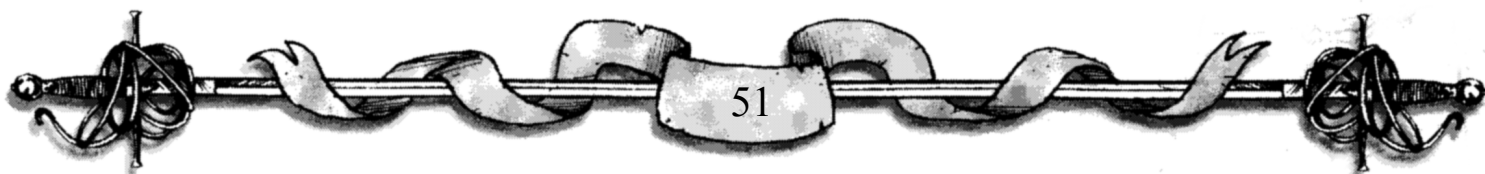
С приходом независимости в правление Джеймса II МакБрайды почувствовали, что снова грядет их время. Однако Джеймс, как и Роберт до него, снова привел свой народ под знамена иностранцев. Четыре века правления МакДаффов слегка притушили экстремистский пыл МакБрайдов, но они до сих пор горячо уверены, что Марки должны быть полностью независимыми. Из этого убеждения сформировалось движение Сепаратистов.

На данный момент они пытаются разорвать связи страны с Авалоном, используя для достижения своих целей резкие выступления и многоступенчатые интриги. Унифисты все еще держат подавляющее большинство голосов, но МакБрайды постепенно увеличивают число сторонников. Они проникательные политические оппоненты, и Джеймс отзывается о них со смесью сожаления и уважения. Он часто повторяет: «По сравнению с Фергюсом МакБрайдом даже Легион всего лишь сборище талантливых выскочек».

МакКодрумы

Совсем небольшой клан, МакКодрумы в основном рыбаки и моряки. Часто их морскую удачу приписывают связям с селки – разновидностью сидов, которых можно найти только в водах у берегов северных Марок.

Согласно легенде, селки могут выйти на берег лишь раз в году, когда они сбрасывают свои тюленьи шкуры и танцуют на песке в человеческом обличье. Однажды простой рыбак по имени Кодрум оказался неподалеку от места, где играли селки. Он украл одну из брошенных шкур и вернулся в свою хижину. В тот же вечер в дверь к нему постучалась прекрасная золотоглазая женщина. Она умоляла вернуть ей ее шкуру. Кодрум согласился, при условии, что она согласится жить с ним – он был одинок. Согласилась и она, а за следующий год успела влюбиться в него без памяти. Десять лет она оставалась его женой и вырастила много прекрасных детей. Но однажды, когда рыбак был в море, она услышала зов своих





Седьмое Море

собратьев-селки – зов, который пробудил в ней тоску по родным волнам. Она поцеловала детей на прощание, забрала свою шкуру и бежала в океан. Ни рыбак, ни его дети больше не видели ее, но иногда она все еще поет им из глубин океана, напоминая о том, что всегда будет рядом.

С тех пор потомки Кодрума сохраняли родство с селки и защищали их от опасности. Пляж, где селки выходят из воды, недоступен для чужаков, а иностранные суда не имеют права пересекать воды МакКодрумов. Взамен селки указывают Клану лучшие рыбные места и научили рыбачить голыми руками. Хотя все селки стеснительны и избегают людей, МакКодрумы могут без труда отыскать их. Для большей информации о селки, смотри раздел «Сиды» (стр.63)

МакДональды

Один из самых могущественных кланов на острове, МакДональды менее других пострадали от оккупации. Их родная земля стала плацдармом для монтеньских армий. Они только выиграли от появления качественных дорог, доступного образования, и в целом улучшившихся условий жизни. Воцарение Роберта в XIII веке снова всколыхнуло интерес клана к национальным корням, но они сумели сохранить все, чему научились и успешно совместили это со своими исконными традициями. К тому времени, как Марки получили независимость, МакДональды стали средоточием культуры и политической власти.

Всегда ли МакДональды ненавидели МакЛаудов, или все пошло с Битвы на поле Гринфилд (см. **МакЛауды**), остается неизвестным. Сейчас это уже не столь важно. МакДональды поклялись уничтожить восходящих МакЛаудов даже если это займет вечность, и даже объединение страны не охладило их чувств. Они посеяли недоверие к МакЛаудам среди прочих кланов, противостоят их все более многочисленным ставленникам в Парламенте и открыто называют их марионетками Дивного Народа. В тайне они накопили массу информации о магии сидов, надеясь найти способ сокрушить вражеские Чары. Они приняли больше членов уничтоженного клана МакИчернов, чем все остальные семейства.

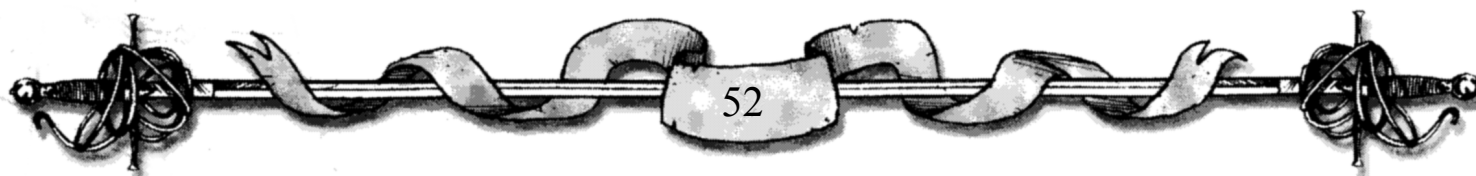
Сегодня они остаются рьяными противниками МакЛаудов. Открытая война запрещена (МакДаффы сокрушат любой из двух кланов, нарушивший мир), но драки, убийства исподтишка, и даже небольшие стычки в открытую – не редкость. Противостояние двух кланов в Верховном Совете вошло в легенды, и те, кто ищет поддержки против одного из них, легко может найти ее у другой стороны. По иронии судьбы, они отлично уравнивают друг друга, не давая своей вражде влиять на более важные вещи в стране.

МакИчерны

Горцы могут недолюбливать сидов, но они знают, что лучше не конфликтовать с ними в открытую. Они помнят судьбу клана МакИчернов, уничтоженного мощью Благого Двора сидов тысячу лет назад. Дивный Народ стер весь клан с лица земли в один день, сровняв их замок с землей и утащив воинов в Брин Бресайл. Все потому, что МакИчерны постигли секреты уничтожения фей – и были готовы применить их.

Издревле клан имел репутацию лучших в Марках кузнецов и мастеров работы по металлу. Может быть, именно это вызвало ярость сидов. Может быть, они наткнулись на тайну, которую не должны были узнать. Какой бы ни была причина, однажды Дивный Народ обрушил на клан всевозможные бедствия. Младенцев похищали из колыбелей, оставляя подменшей. Запасы зерна портились и становились несъедобны. В некоторых случаях особо выдающиеся члены рода оказывались зачарованы, на многие годы оставаясь погруженными в колдовской сон. После нескольких лет подобного, главы клана поклялись найти на сидов управу. Они разыскивали древние манускрипты и изучали древние сказания до тех пор, пока не нашли то, что было нужно – уязвимое место Фаэ.

Используя тайные приемы, кузнецы клана МакИчернов начали ковать новое оружие – клинки из хладного железа, способные убить сида. Всего через несколько недель у каждого воина клана был такой клинок. Сперва сиды только смеялись над ними. А потом несколько членов Благого Двора не вернулись из земель МакИчернов. Ко-



ролева лично отправлялась выяснить, что могло задержать их — но нашла только головы, насаженные на колья. МакИчерны с помощью своих мечей показали Дивному Народу, что такое смерть.

Ответ Королевы был быстрым и безжалостным. Все как один, Фаэ восстали и обрушились на зарвавшихся смертных. МакИчерны едва успели заметить начало атаки, прежде чем все было кончено. Их замок пал в мгновение ока, а кузницы и горны простояли немногим дольше. Вопящие баньши вытаскивали воинов из домов, а те, кто пытался сопротивляться, были превращены в поганки. Знамя клана было сорвано с крепостных стен, а все мечи брошены в море. Еще на восходе МакИчерны были процветающим кланом. Уже на закате от них не осталось ни следа.

Однако в своем неистовом рвении уничтожить угрозу, сиды оказались невнимательны. Несколь-

ко выживших МакИчернов сумели ускользнуть: маленькие группки по два-три человека, сбежавшие, чтобы рассказать о случившемся. Некоторые из уцелевших сохранили даже завоеванное страшной ценой семейное знание, и передали его своим детям, а те — своим. Гибельные секреты, которые сиды так старались уничтожить, остались в сохранности, передаваемые из поколения в поколение.

Сегодня наследники МакИчернов живут, разбросанные по всем кланам. Они старательно прячутся, чтоб сиды Благого Двора не нашли их и не закончил начатое. Те, кто знает секрет, обязаны передать его дальше перед своей смертью; сделать так, чтоб и дальше людям была известна слабость Фаэ. Они узнают друг друга по особым татуировкам в виде подковы, спрятанным на теле. Убийство сида это невероятная опасность, но если вы все же осмелитесь рискнуть, то один из потомков МакИчернов — ваша единственная надежда.

МакИнтайры

Из всех кланов, МакИнтайры — единственные, на кого не повлияло вторжение Монтени. Скрытое глубоко в болотах, защищенное природными преградами и своей относительной незначительностью, семейство успешно пережило все вторжения. Когда монтенцы прибыли сюда, они были атакованы со всех сторон раскрашенными синим соком вайды демонами, которые нагишом выскакивали из-за холмов с блестящими клинками в руках. Армия продолжала медленное продвижение, но постоянно страдала от новых и новых молниеносных набегов и самоубийственных атак. В конце концов они отступили и оставили долины МакИнтайров их исконным жителям — слишком велика была цена их обороны.

Клан остается в изоляции и по сей день, с презрением отвергая цивилизацию и придерживаясь традиций своих предков. В землях МакИнтайров время как будто и не шло последнюю тысячу лет. Они ведут кочевой образ жизни, пасут овец ради шерсти и мяса, которыми иногда торгуют с другими кланами. Они до сих пор красят лица вайдой, отказываются от пороха в пользу клейморов,





и поклоняются первобытным духам природы как богам. Клан обычно представляет боевой вождь, которого выбирают в жестоких кровавых состязаниях, недоступных взглядам чужаков.

Остальные горцы видят в них олицетворение боевого духа своего народа. МакИнтайры считаются самыми свирепыми воинами на острове, а их тактика малых отрядов просто исключительна. У клана есть место в Верховном Совете, но они никогда этим не пользовались. Они не интересуются политикой, и хотят только, чтобы их оставили в покое. Остальные горцы уважают это желание.

МакЛауды

Большинство Горцев не питают особой любви к Дивному Народу, но МакЛауды – другое дело. Сотни лет они привечали Фаэ на своих землях, относясь к ним как к дорогим гостям. Этим они навлекли презрение соотечественников и ненависть врагов. МакЛауды считают, что оно того стоит. В начале истории клана они заключили с сидами Благого Двора сделку, которая сделала их одним из самых могущественных кланов на острове.

Сотни лет назад МакЛауды были слабы и малочисленны. Они ютились в своем замке в Дунвегане и платили дань своим соседям МакДональдам. Это продолжалось несколько поколений, до того дня, когда лорд Малкольм МакЛауд не встретил Леди сидов на берегах ближайшего озера. Леди была столь потрясена его прекрасным лицом, что немедленно влюбилась в него. Когда он отказался последовать за ней в Брин Бресайл, она взмолилась, чтоб он взял ее в жены. «Возьми меня в жены, и я сделаю твой род самым могущественным в этих землях», – пообещала она. Он не лю-

бил ее, но понял силу ее слов и то, что она действительно способна помочь его семье. Он согласился.

Через девять месяцев Леди родила сына, которого назвали Шон. Некоторое время спустя она отправилась в Брин Бресайл, оставив новорожденного сына на попечение отца. Кроме того, она оставила могущественный подарок: зеленое знамя, сотканное из прекрасного шелка и расшитое колдовскими символами. «Дитя знает, что делать с ним», – сказала она. Покуда мальчик мужал, знамя хранилось спрятанным.

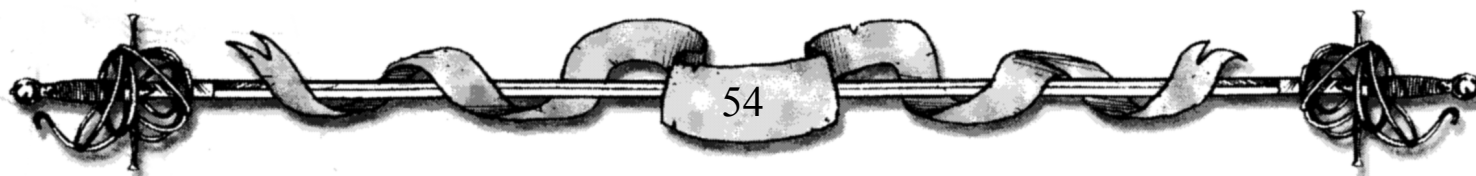
Тайна Знамени Фей

Зачарованное знамя МакЛаудов может быть использовано для пробуждения силы сидов во времена великих бедствий. У знамени есть страшный секрет – его сила может быть использована только трижды. После третьего пробуждения страшное проклятье падет на МакЛаудов. Их земли разорят захватчики, их замок займут враги, их семья почти полностью сгинет. Потому МакЛауды пользуются знаменем только если нет никакой надежды. В то же время, они делают все возможное, чтоб оставаться в хороших отношениях с сидами, надеясь, что те отменят проклятье. Знаменем уже взмахнули один раз; лорд МакЛауд клянется, что второго раза не потребуется никогда.

Вскоре после того, как клан начал свое возвышение, возникла угроза со стороны МакДональдов. Могучая армия угрожала смести МакЛаудов. Они выехали навстречу врагу, выставив всего лишь жалкую горстку бойцов... и знамя. Как только МакДональды приблизились, Шон махнул в воздухе зеленым полотнищем. В тот же миг армия МакЛаудов увеличилась вдесятеро. Новые вои-

ны были прекрасны и устрашающи, с рогами на головах и невиданным оружием в руках. При виде такого противника армия МакДональдов в страхе разбежалась.

С тех пор МакЛауды завоевали бесспорное уважение и всегда встречали сидов как друзей на своей земле. Чары наполняют кровь МакЛаудов, и они использовали магию, чтоб неизмеримо увеличить свое влияние. Они уже нажили не меньше врагов, чем алчные вендельцы. Остальные кланы не доверяют им из-за связей с сидами, а МакДональды никогда не забудут поражения на поле Гринфилд. Тем не менее, МакЛауды процветают, и, хотя мало кто признается в этом, многие кланы ищут у них политической поддержки. Их самих





могут недолюбливать, но клан, без сомнения, обладает огромной властью, и они намерены продолжать в том же духе.

Культура и политика

Культура Горцев это своеобразное сочетание провинциальных традиций и благородной утонченности. Горцы носят килты и береты со значками, чтоб обозначить свое происхождение, жизнь кланов играет важную роль в национальной культуре, а волынки, танцы и традиционные фольклорные песни – важнейшая составляющая общества. Национальная самоидентификация начала влиять на жизнь горцев с тех пор, как лидеры кланов перебрались из старинных замков в изящные поместья. Тартан нашел свое применение в новых условиях, а примитивные легенды племенной жизни собраны и помещены в городские библиотеки. Настоящее мечется между традициями и инновациями – так выглядят Горные Марки в XVII веке.

Исторически, каждый клан владел и использовал по своему усмотрению территорию, которую мог заселить. Управление землей ложилось на лорда или вождя, который говорил от имени клана в целом. Роберт Темный обозначил четкие границы для каждого клана, установив каменные пограничные межи, для того чтоб избежать споров. Эти ряды камней создали своего рода округа, разделив страну.

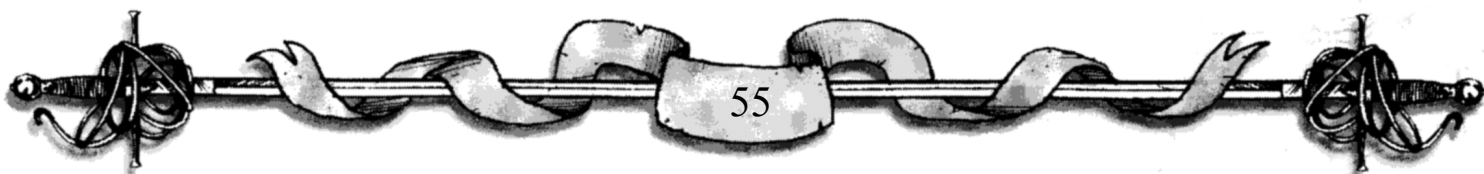
На данный момент все так и остается. Лорды кланов выступают владельцами своих округов, управляя землей в интересах жителей. Землю может купить любой, у кого хватит на это денег, предварительно получив разрешение лорда. В некоторых графствах действуют ограничения на количество земли, которое может купить один человек. Сами лорды живут в старинных крепостях кланов или же в имениях, оставшихся после монтенцев или авалонцев. Понятно, что лорды непосредственно владеют этими имениями, так что вы не можете незаконно охотиться в лесах лорда Иэна МакДауэлла только потому, что вы тоже МакДауэлл.

Горные Марки это сельская местность, местами пересеченная дорогами, связующими города и деревни. Города обычно строились вокруг крепостей, где клан укрывался в трудный час. Сегодня эти строения служат ратушами, и в них располагаются местные власти, полицейские силы и даже войска. Деревни меньшего размера обходятся тавернами или похожими строениями, подходящим для тех же целей (у констеблей часто есть собственный стол в местной таверне, который служит им «конторой»).

Это дикие места, огромные пространства, полные самых разных опасностей. Несмотря на это, немногочисленные городские центры страны хорошо развиты, их улицы вымощены, архитектура изящна и в них встречаются даже театры и джентльменские клубы.

Столица Киркуол находится в самом сердце поросшей вереском холмистой пустоши, господствуя над многими милями открытого пространства. Древний замок вмещает Парламент и правительство, а симпатичные гостиницы и дома торговцев расползаются во все стороны от стен. Ровно в миле от замка по главной городской улице находится штаб ордена рыцарей Розы и Креста. Местные жители называют этот отрезок улицы «Дворянской милей». Остальной город лежит вокруг замка, жилые дома и прочие постройки местами расступаются вокруг слишком крутых холмов. Каменная стена, охраняемая горскими стражниками, отмечает границы города. В течение недели, когда собирается Верховный Совет, вокруг стен раскидывается многоцветный палаточный городок. Горожане называют это время «неделей Файре» и принимают гостей с распростертыми объятьями.

В культурном плане горцам сейчас нелегко. Они вынуждены сочетать свое национальное наследие и насильно привнесенные новшества. Недавняя оккупация принесла великие лишения, но так же открыла великие возможности. Народ с удовольствием воспринимает свою новообетенную утонченность, не желая при этом терять связь с истоками. Постепенно они начинают объединять две половины своего самосознания, формируя



новую культуру из старой. Многие горцы чувствуют, что расцветающий ренессанс способен, наконец, привести страну в чувство. Поэтому жить в Марках в эти дни особенно интересно.

Правительство

Собрание советников Горных Марок, или Верховный Совет, состоит из пяти сотен мест, каждое из которых занимает лорд клана или дворянин. Каждое место передается по наследству и не может быть занято человеком, не определенным на него изначально. Присущие горцам честность и почтительность царят в Совете: хотя обсуждения могут быть достаточно жаркими, они не отклоняются от конкретных проблем и здесь редко переходят на личности. Уважение между участниками – за исключением МакЛаудов и МакДональдов – всегда остается на высоте.

Верховный Король присутствует на каждой сессии, выступая арбитром. Он может вносить законопроекты, если пожелает, и напоминать участникам о делах государственной важности. Технически Совет не может издавать законы – он только советует королю, за которым остается право

окончательного решения. Практически же король прислушивается ко всему, что говорит Совет. Он, конечно, может отмахнуться от них, если пожелает, но должен учитывать неизбежные последствия. Если он отвратит от себя слишком много советников, то в дальнейшем вряд ли сумеет сколько-нибудь успешно провести свою линию.

Движение унифистов, возглавляемое королем Джеймсом, на данный момент держит неоспоримое преимущество, контролируя неполных четыре сотни мест. Унифисты верят в тесное сотрудничество с королевой Элейн и горячо поддерживают Триединые королевства. Они предоставляют Авалону право вести отношения с другими странами и говорить от имени Альянса. Благодаря этому они могут спокойно заниматься своими внутренними делами и получать поддержку из Авалона в случае нападения.

Остальные места в Совете контролирует движение сепаратистов, которые не считают альянс с Авалоном верным решением. Некоторые из них – ярые националисты, а другие просто не верят в мотивы Элейн. Какой бы ни была причина, они считают, что Горные Марки должны быть пол-





ностью независимыми и работать над тем, чтоб держать дистанцию с Триедиными королевствами. Их возглавляет коварный Фергюс МакБрайд, который выстраивает свои аргументы, словно генерал – войска во время войны. Многие сепаратисты направляют свои усилия на внутренние процессы, следя за каждым посягательством Авалона на свой суверенитет. В остальном они неохотно уступают и ждут, когда качнутся весы политического влияния. Фергюс МакБрайд очень терпелив.

Другие народы

Мнение горцев об иностранных державах во многом повторяет мнения их авалонских соседей. Они ненавидят Монтень, а широкое распространение протестантизма отвращает ватичников-кастильцев. Водачке, по мнению горцев, достойны уважения, но непонятны, а на Айзен здесь смотрят с грустным сочувствием. Горцы с удовольствием водят дружбу с уссурцами, у них много общего. Ну и, наконец, обе части вендельских островов вызывают добрые чувства в Марках. Горцы уважают верования Вестенманнавнъяра, но ценят и стремление Венделя усилить свою страну. Марки тайком торгуют с обеими сторонами и стараются не втягиваться во вражду.

Когда дело доходит до королевств Альянса, отношения остаются скорее лояльными – конечно, не без определенных опасений. У горцев много общего с инисморцами. У них схожая культура и прошлое, обе нации много пострадали от Монтени и Авалона. С другой стороны, горцев волнует О'Баннон, а общая инисморская тенденция к жизнерадостному беспорядку не устраивает их прагматичную натуру. Отношение к авалонцам смешанное. Горцы не забыли участия Авалона в монтеньской оккупации, но с удо-

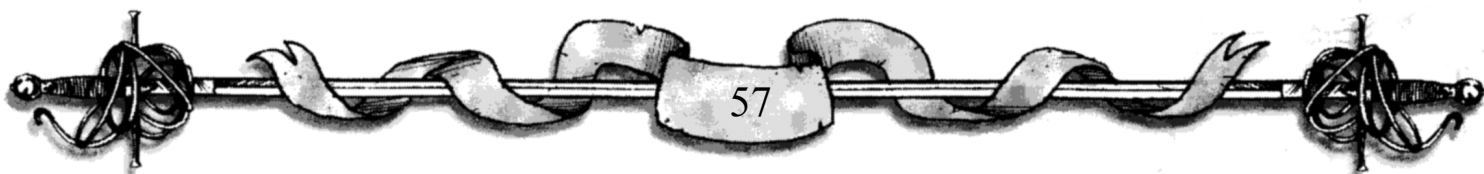
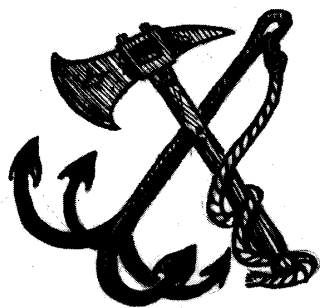
вольствием приняли возвышение королевы Элейн и разгром Кастильской Армады. На практике горцы поддерживают Авалон как нацию, но сторонятся самих авалонцев. Как союзники, эти двое неразъединимы. Но чтоб стать друзьями, им придется немало потрудиться.

Религия

Горцы, почти все до одного, протестанты. Ватичинская церковь надоела им еще раньше, чем монтенцам. Как и авалонцы, они терпимы к прочим религиям и позволяют ватичиникам и православным вести себя как им угодно. В отдаленных уголках острова до сих пор живут язычники, а МакИнтайры никогда толком не обращались в какую-либо веру. Ватичиники живут в некоторых частях Киркуола и прибрежных городах, которые торгуют с другими странами. Почти все остальные горцы придерживаются протестантской веры.

Горцы и сиды

В отличие от авалонцев и инисморцев, горцы не любят Дивный Народ, считая их бесчеловечными чудовищами. Они знают, как Благие смотрят на людей; этот взгляд, будто говорящий: «Ты можешь стать моим зверьком или моей добычей, как я того захочу». И горцам это не по нраву. (Единственные исключения составляют клан МакЛаудов и любители селки МакКодрумы). Это не значит, что горцы достаточно глупы, чтоб не выказывать сидам уважения. Они просто знают, что лучше не просить у них услуг. За свои деньги можно сделать все тоже самое, без подобных друзей. Вместо этого они стараются быть настолько неприятными для Дивного Народа, насколько это возможно, не вызывая гнева. Они уделяют пристальное внимание народным средствам и применяют их где только возможно. В Марках не найти дома, в котором не висела бы над дверью подкова, или подоконник не был бы посыпан солью. Встретив сиду на дороге, они ведут себя со всей возможной учтивостью, но никогда не пойдут с ним и не возьмут ничего из его рук. Веди себя вежливо, оказывая все ожидаемое уважение, а потом беги со всех ног – вот как горцы ведут себя с Фаэ.





*Эльфы чудесны. Они творят чудеса.
Эльфы удивительны. Они вызывают удивление.
Эльфы фантастичны. Они создают фантазии.
Эльфы очаровательны. Они очаровывают.
Эльфы обворожительны. Они завораживают.
Эльфы ужасны. Они порождают ужас.*
Терри Пратчетт «Дамы и господа»

История и культура

Сиды это раса, у которой нет истории в человеческом понимании. Для них все дни существует одновременно, практически ничем не отличаясь один от другого. Они понимают, что время идет на Тейе, и видят как это влияет на людей, которых они встречают, но не делают из этого выводов.

Они жили на островах, которым предстояло однажды стать Авалоном и его соседями, бесчисленное количество веков, и тогда это был край вечной промерзшей весны. Однажды, по причинам, известным только им, они ушли с Тейи на свою родную землю, в Брин Бресайл. Барды рассказывают, что этот уход совпал с появлением человечества, и именно тогда история Тейи по-настоящему началась.

Сиды не хотели принимать участия в таком странном процессе, поэтому они ушли. Между Тейей и Брин Бресайл были воздвигнуты преграды, отрезав сидов от прежних угодий. Впрочем, слишком далеко они тоже не ушли. Человечество манило их как блестящая погремушка, удиви-

тельная и непостижимая. Врата между мирами остались в кругах фей, зачарованных лесах и иных местах. Через эти врата они могли возвращаться на старую землю и наблюдать, как развивается новый мир.

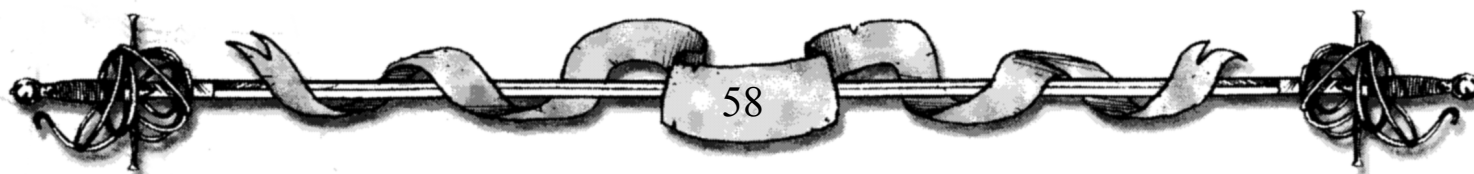
В Авалоне преграда тоньше, чем где бы то ни было. Легендарные личности, такие как Робин Славный Малый, черпали силу из магии сидов, а смешение крови с подменышами приводило к рождению детей, обладавших нечеловеческими способностями. Время шло, но сохранялось ощущение безвременья. Сиды Благого Двора нашли это увлекательным. Они дали человечеству четыре подарка: Чашу, Меч, Знамя и Камень (Грааль, Фиринбранд, Знамя МакЛаудов и Камень Фал), чтоб наградить тех, кто завоевал их благосклонность.

Потом произошло вторжение монтеньских войск – краснорожих разбойников, разрушивших Чары своим дурацким «прогрессом». Сиды оборвали связи с Тейей и забрали Грааль в Брин Бресайл. Круги фей закрылись, сила Чар покинула тех, в чьих жилах текла кровь сидов, и Брин Бресайл скрылся из виду на шесть веков. От былого осталось немного – полузабытые страхи, населяющие заброшенные места – но их присутствие мало кто замечал.

Все изменилось, когда Авалон наконец сбросил монтенские оковы. Появление Элейн ознаменовало возвращение сидов и древних Чар. Благой и Неблагой Дворы снова вступили на зеленые поля Авалона. Но на этот раз что-то было не так.

Современность оказала свое влияние на исконные земли сидов, наполнив их ощущением «смертности». Старинные Чары Фаэ смешались с людской историей, что усилило восхищение сидов людьми, но добавило некое ощущение скверны: Авалон больше не принадлежал им безраздельно.

Сегодня сиды беспрепятственно перемещаются между своим древним домом и Зачарованными островами. Однако изменения времени и истории повлияли на их поведение; древние авалонцы Эпохи Легенд посчитали бы их чуть более холод-





ными, чуть более жестокими. Время покажет, насколько серьезно это повлияет на Авалон, но бессмертные существа редко принимают изменения благосклонно. Изменения, происходящие с ними, никогда не бывают хорошими.

Сиды и земной мир

Сиды не ограничивают свое присутствие Зачарованными островами. Пугала появляются на кукурузных полях Монтени, а вестенцы рассказывают о гномах и троллях, населяющих их земли. Однако на Авалоне они встречаются куда чаще, здесь появление сидов это скорее правило, чем исключение. Да, изредка они показываются на континенте, но Авалон, вне всякого сомнения, их дом.

На Тейе сиды стараются вести себя скрытно, и это наложило отпечаток на авалонские пейзажи. В поле или в лесу – путешественник вряд ли заметит что-то странное. С виду это будет обычный ландшафт, какой легко можно встретить в Монтени, Кастилии, или любой другой точке мира. Но стоит поискать получше, и откроются недоступные мимолетному взгляду истинные чудеса и ужасы Дивного Народа. Переверните камень, и обнаружите чаепитие Фаэ. Быстро загляните за дерево, и возможно успеете заметить местную дриаду. Гоблины притворяются крупными поганками, а пещеры в холмах скрывают необыкновенную красоту. Сиды обитают между мгновений, скрываясь за обычными и повседневным вещами. Пусть они и не кишат во всех уголках страны (бывают дни, когда их вообще не видно), Авалон все еще их родина... И они частенько напоминают об этом тем, кто излишне беспечен.

Для многих способностей сидов очень важна вода. Озера и реки это токи жизни Фаэ, они служат зеркалами их собственного мира и связывают их силу с силой этой земли. Авалон окружает море, что дает сидам дополнительную возможность усиливать свое влияние. Поэтому авалонцы уважают любые водоемы. Они не устраивают сражений вблизи рек, боясь загрязнить их кровью, а рыбаки всегда возвращают в воду лучшую рыбу из дневного улова, в благодарность Морской Королеве. Таким образом, они берегут святость вод и благословение сидов.

Кто-то предполагает, что неприязнь Фаэ к зеркалам берет свое начало в их привязанности к воде – отражение слишком явно напоминает им об их истинном облике. Отражение озера размыто и зыбко, а отражение зеркала всегда четко, и представляет их изменчивую натуру неизменной.

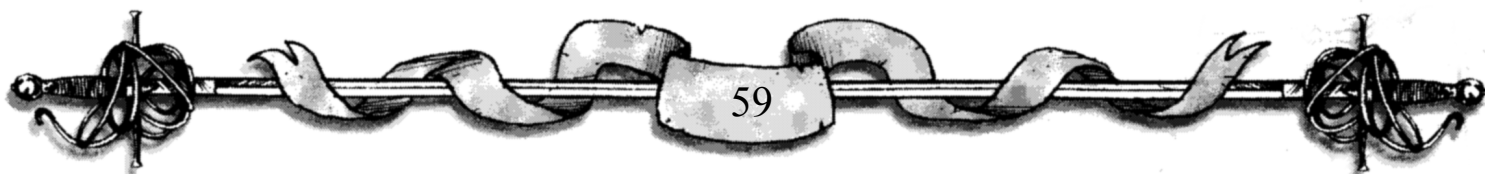
Холмы и круги фей

Не только вода является проходом в Авалон для Фаэ. Исследователи выявили еще два типа наиболее распространенных мест присутствия сидов: холмы и круги фей. Холмы фей это «аванпосты» сидов в человеческом мире, там они могут в безопасности вершить свои дела. Они выкапывают в холмах залы, погреба, переходы (часто эти помещения занимают гораздо больше места, чем скрывающий их холм). Там они проводят свои дикие праздники, изысканные встречи, или прячут золото от людских глаз. Назначение холма определяют сиды, живущие в нем.

Сиды никогда не делают дверей или иных входов в свои убежища – если только не хотят заманить туда человека для какой-то ужасной цели. Путники рассказывают о танцующих огнях и мелодичном смехе, раздающемся со стороны холмов фей. Только дурак пойдет туда доискиваться причин, мудрые же люди предпочитают побыстрее убраться подальше. Те, кто являются в холм фей без приглашения, обычно пропадают навсегда.

Другое дело круги фей. Холмы более-менее постоянны, а круги появляются и исчезают по прихоти своих создателей. Круг может обнаружиться на фермерском поле, на рощистях, на вершинах гор. Могут оставаться там десятилетиями, или исчезнуть через миг. Единственное, что в них постоянно – безмерная опасность, которую круги представляют для людей. Круги появляются там, где сиды танцуют на земле Тейи, отмечая их следы поганками, или невесть откуда взявшимися россыпями гладких белых камушков. Место в круге становится соединенным с Брин Бресайл, и позволяет Фаэ легко путешествовать туда и обратно.

Люди, входящие в круг, подвергают себя опасности быть пойманными и навечно превратиться в





рабов. Сиды стараются приманить туда людей завораживающей музыкой, танцами и дурманящими песнями. Однажды переступив черту, люди оказываются вынуждены присоединиться к празднику, крутятся и прыгая в диком танце вместе с сиду. Если они понравятся Дивному Народу, то несчастных заберут в Брин Бресайл, где они останутся зачарованными навеки. Даже те, кого не уведут, переживают серьезный скачок времени, выпадая из круга через несколько лет после того, как вступили в него. Хотя кажется, что танец длился всего несколько минут, человек выходит обессиленным и поседевшим: десятки лет успевают пролететь для него.

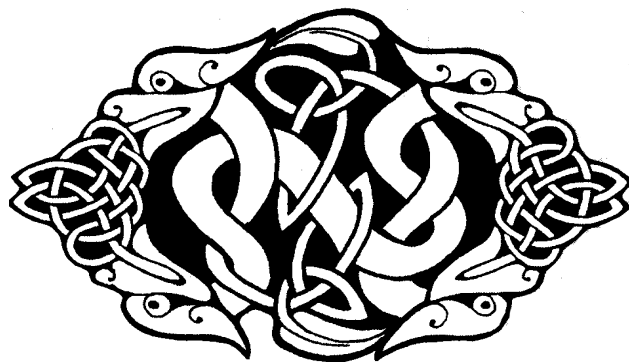
Сиды не могут прятать круги фей – маскировка нарушает связь с Брин Бресайл. Круг может быть обозначен камнями, поганками или танцующими гоблинами, но он должен быть видимым взгляду смертных, чтоб сохранять свои функции.

Места, где круги фей появляются несколько раз к ряду, становятся основой для более основательных каменных сооружений, возводимых друидами или другими мистиками из числа людей. Имитируя круги, они надеются попасть в то же место появления силы. Лучшие места остаются нетронутыми веками. Остальные менее предсказуемы: некоторые деревни Авалона помнят перекрученные и изломанные останки тех, кто вступил в такие круги и поплатился. К счастью, подобные места относительно редки, да и большинство авалонцев слишком хорошо чувствует опасность, исходящую от источников силы сидов.

Благие и Неблагие

Говоря о сиду, обычно имеют в виду Благой Двор – Трех Королев (см. ниже) и их подданных. Ужасные сами по себе, Благие, однако, не делают зла намеренно. Иногда они даже могут помогать людям – пример тому трудолюбивые брауни.

Однако есть и другие, и они куда более опасны, чем самые испорченные из Благих. Когда люди впервые появились и попали в поле зрения Брин Бресайл, эти сиды отказались принимать новичков. Они не следовали правилам, установленным

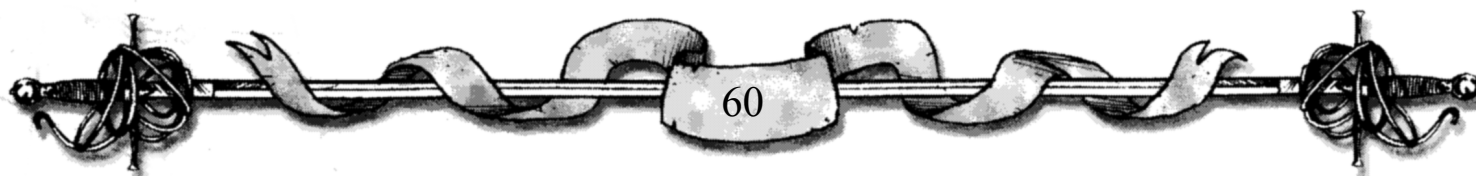


ми Верховной Королевой, предпочтя первозданный хаос. За это Королева навеки изгнала их прочь от своего двора, назвав «Непрощеными». Люди быстро научились определять этих изгоев и дали им еще одно прозвище: «Неблагие».

В отличие от своих дальних родственников, Неблагие сиды отказываются соблюдать хоть какие-то правила. Подражание людям дает Благим своего рода моральный кодекс, Неблагие же не ограничены в поступках ничем. Потому все они жестоки, злобны и причиняют вред всем, кого встретят. Некоторые продолжают сохранять свой изначальный, бесформенный облик. Другие следуют определенным формам – непередаваемо отвратительным и ужасным. Такие сиды стали ограми и гигантами из авалонской мифологии. Леса с призраками и заколдованные торфяники, которыми полны Триединые королевства, обычно связаны с Неблагими, и горе любому смертному, который попадетс им на пути.

Авалонские легенды говорят о том, что Неблагие избирают самых развращенных и отвратительных людей для своих целей – что те, чьи деяния прокляты, постепенно сами превращаются в чудовищ. Это поверье сходно с ватицинскими историями о Бездне Легиона и о наказании, которое там получают грешники.

Неблагие не являются подданными двора Королевы сидов, и поэтому за их убийство некому мстить. Герои, убившие сиду из Неблагого Двора, не страдают от преследования Фаэ (тем не менее, для этого все равно необходимо найти правильное оружие). С точки зрения сидов, гибнущие от руки смертных ублюдки получают то, что в любом случае было неизбежно.





Виды сидов

Очень трудно — практически даже невозможно описать все существующие виды сидов. Леди Мэри Катрина попыталась сделать это в своем весьма плодотворном труде «Книга Дивного Народа», но даже там не описаны все. Тысячи форм сидов составляют бесчисленное количество сочетаний, а многие и вовсе могут менять свой облик по желанию. Как бы то ни было, исследователи определили многие «подвиды» Дивного Народа: те из них, кого можно было хоть как-то классифицировать по внешнему виду и поведению. Кроме того, были описаны и вполне определенные существа, от льдисто-спокойной Королевы до психованного Красного Колпака. Ниже описаны некоторые из наиболее важных.

Благие

Благие примерно разделены на три "двора", каждый из которых управляется одной из Королев — Трех Сестер: Земли, Неба и Моря. Королевы являются сестрами и соперницами, и их интриги по изощренности ни в чем не уступают творящимся между правителями Тейи. Королева Небес наиболее знаменита из всех, в этой книге она почти везде упоминается просто как "Королева". Королева Земли известна как Озерная Леди, она правит духами воды и земли. Мааб, Королева Моря, сильнее своих сестер, но более холодна и отстраненна.

У каждой Королевы есть свой Избранник на земле, смертный или частично смертный. Это их представители на Тейе. Обязательства этих фаворитов неизвестны; даже сами они до конца не понимают, какой цели служат. Они знают только, что каким-то образом служат Сидам, и сохраняют хорошие отношения между Королевами и людьми Авалона.

Королева

Королева Небес заявляет, что именно она является королевой всех Благих, однако, ее сестры частенько игнорируют это заявление. Тем не менее, она имеет власть над всеми Фаз, с которыми люди вступают в контакт, и потому не может не вызывать почтения.

Королева выглядит как нечеловечески прекрасная женщина, высокая и стройная. Ее характер меняется от случая к случаю, порой она может быть холодна и чопорна, а уже в следующее свое появление оказывается приветлива и смешлива. Но глаза ее всегда горят одним и тем же безразличным огнем. Она всегда крайне официальна, ее монотонный голос завораживает людей. От окружающих она всегда требует подобающего почтения.

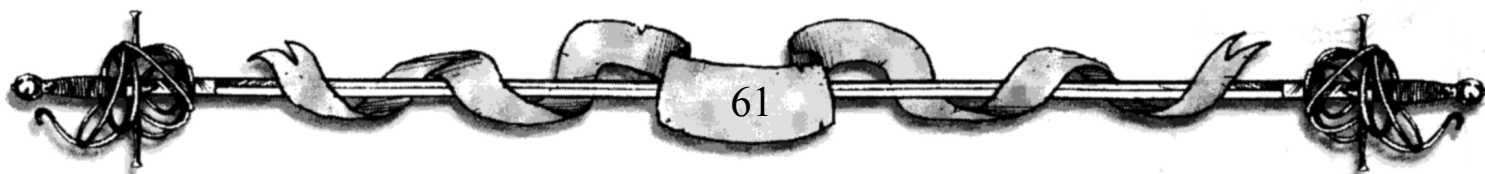
В соответствии со своим самопровозглашенным статусом, Королева ведет придворную жизнь устраивая охоты, проводя балы и участвуя в прочих аристократических забавах. Впрочем, забавы эти изощренно искажены и часто нечеловечески жестоки. Королева находится в центре своего двора, окруженная стражей. Другие высокие сиды жадно ловят каждое ее слово и повинуются приказам мгновенно. Двор существует как бы между Брин Бресайл и миром смертных; конная процессия сидов может исчезнуть и появиться в нескольких милях поодаль, как будто ничего и не произошло.

Избранница Королевы — Элейн, хранительница Грааля и символ жизненной силы Авалона. Пока она оказывает подобающее уважение сидам, ее народ будет процветать. Элейн знает об этом и следит за тем, чтоб Дивный Народ пользовался всяческим уважением.

Озерная Леди

Вода имеет особенное значение для авалонцев. Для них она исток всей жизни, самого существования. Рождение и смерть связаны с водой, и она течет в жилах каждого существа на Тейе. Поэтому авалонцы глубоко уважают Озерную Леди, вторую из Трех Сестер.

Озерную Леди редко видят смертные, она никогда не появляется, кроме как во времена великих перемен. Она живет во всех озерах и прудах Авалона и может появиться в любом по своему выбору. Обычно появляясь в облике бледной женщины, одетой в белые струящиеся одежды, она безмятежно скользит под поверхностью воды. По большей части она милостива и добра — как мать, приглядывающая за детьми — но если навлечь ее



гнев, он будет ужасен. Ее свита состоит из нерид и водяных эльфов населяющих Авалон. В каждом водоеме, от маленького колодца и до огромного озера, есть свой сид, который присматривает за ним и рассказывает Леди об увиденном. Таким образом, она знает обо всем в Авалоне – но никому не рассказывает своих секретов.

Ее Избранник в мире смертных это Лоренс Лок, бывший сид, которого ныне проклятие принуждает влачить жизнь смертного.

Мааб

Авалонские моряки называют Мааб Морской Королевой, хотя она не единственный претендент на этот титул. Ужасная правительница сирен – чудовищная богиня, которой поклоняется вся эта раса – так же называет себя Морской Королевой. Мааб ненавидит сирен, она ведет войну с этими кошмарными созданиями целую вечность. Ну а морю покуда приходится терпеть сразу двух королев.

Как повелительница океанских волн, Мааб присматривает за авалонскими моряками, прибирая утонувших к себе в подводное королевство и награждая их той судьбой, которую они заслужили. Праведники получают благословенный последний сон, а те, кто грешил, тонут бесконечно – мучительно страдая, чувствуя, как вода наполняет легкие снова... и снова... и снова. Те, кто не то, чтобы плохи, но и не особо хороши, обращаются на время в призраков, и служат королеве солдатами в войне с сиренами. Когда она считает, что они достаточно отслужили, им позволено обрести покой. Новых рекрутов всегда предостаточно.

В былые дни, если верить легендам, она была добрее и родила много прекрасных детей. То были селки, и они любили свою мать всей душой. Но шло время, Мааб становилась старше и холоднее. Ее щедрость увяла, и она оставила семью ради собственных эгоистичных целей. Они все еще ее любят и сражаются с сиренами, потому что думают, что она этого хочет. Так ли это на самом деле, они не знают. Мааб не общалась с ними с тех пор, как ушла.



Мааб имеет много обличей: от древней морщинистой старухи до волшебным образом ожившей воды. Вспыльчивая и изменчивая, она наименее предсказуема из Трех Сестер – ее ураганная ярость может обрушиться на вас сразу после самых благоприятных морских бризов. Моряки и рыбаки Авалона почитают ее, в надежде на благосклонность.

Избранницу Мааб редко видят, хотя ее смех звенит по всем берегам Авалона. Ее называют Мерит; это брошенная дочь королевы Элейн. В отличие от двух других Избранников, она знает о своих обязанностях – и терпеливо ждет, когда ей представится шанс выполнить их.

Король

Есть много легенд о Благом Короле, но ни один смертный никогда не видел его. Согласно легенде, это могучий атлет, ноги у него как у лося, а из лба растут раскидистые рога. Те же легенды рассказывают о его сыне, Принце Остролисте, который тщетно преследует его в лесу Авалон каждое равноденствие. Королева никогда не говорит ни об одном из них, а на неосторожно за-

данный вопрос о них отвечает испепеляющим взглядом. Тот, кто будет настаивать, первым узнает, что значит ее гнев.

Другие Благие

Агиски

За легендарными водяными конями, которых инисморцы называют *агиски*, ведется непрекращающаяся охота. Они умны и быстры, отчего их очень нелегко поймать. Говорят, они могут бежать по воде как по земле, никогда не устают и не нуждаются в еде. Тем не менее, им постоянно нужно пить.

Если всадник позволит пойманному агиски прийти на берег моря, он обречен. Легенды рассказывают о всадниках, кто допустил такую ошибку, и как они теряли контроль над своими водяными скакунами. Агиски возвращается домой, унося своего седока на дно.

Лорды и Леди

Высшие члены двора Королевы являются в облике высоких, чопорных существ, очень похожих на людей. У них глаза миндалевидной формы, а лица светятся болезненной красотой. Они сильнее, чем большинство людей и могут двигаться со скоростью ветра. В их речах звучит неопишемое высокомерие. Они считают себя абсолютной вершиной всех форм жизни (в том числе и низших сидов) и дают всем остальным понять, что так оно и есть. Они могут позволить людям участвовать в своих праздниках, но смертные всегда останутся для них слишком неотесанными и низкосортными созданиями.

Верховный Двор сидов ведет себя так же, как и любой человеческий. Лорды и Леди выезжают на скачки и охоты, устраивают пиры, пьют из золотых кубков. Они приветствуют друг друга в изысканной манере, участвуют в дебатах, и вообще ведут себя так, как подобает лордам и леди. Они даже используют цветочных сидов – крылатых духов, классических фей из легенд – в качестве лакеев и служанок. Но, как и во всем, что связано с ситами, под видимой безобидностью скрывается нечто пугающее. Смертные, попробовавшие

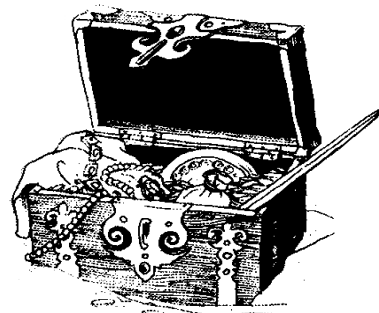
еду и питье, погружаются в колдовской сон, который может длиться годами. А кроме того «забавы» сидов наполнены такой жестокостью, которая поразит самого искушенного смертного негодяя.

Пука

Пука меняют форму, но иначе, чем спригганы. «Истинный облик» пука это чернокожий обнаженный мужчина с головой козла, однако они редко появляются в этом виде. Они принимают обличья лошадей, быков и даже черных собак, приглашая смертных прокатиться. Как только кто-то взбирается им на спину, они несутся сломя голову через колючие кусты. Такие путешествия часто продолжаются целую ночь и заканчиваются тем, что пука сбрасывает седока в грязь. Затем создание исчезает в рассветных лучах, оставляя смертного мокрым, грязным и безнадежно заблудившимся. Их любимыми целями являются конокрады и путешественники, которые слишком надеются на собственные силы. Несмотря на свою озорную натуру, иногда пука могут быть благосклонными. Потерявшиеся в дикой местности иногда получают помощь со стороны этих сидов. А уж детям и вовсе незачем их бояться.

Селки

Как гласит легенда, давным-давно Морской Король и его жена Мааб мирно жили среди кораллов. У них было множество золотоглазых детей, они играли и пели охотничьи песни, которым их научила их мать. Однажды Королева исчезла, ведомая своими неведомыми делами. Оставшись в одиночестве, Король искал утешения с некой ведьмой. Ведьма ненавидела его прекрасных детей и однажды, пока король спал, наложила на них ужасное проклятие. Их светлая кожа превратилась в шелковистую шкуру, их руки и ноги стали неуклюжими лапами, и прекрасные тела рас-





плылись, обратившись в тюленьи туши. Но остались их золотистые глаза, и они все еще могли петь песни, которым их научила мать. Когда король узнал, что случилось, он бросил ведьму в самые темные глубины океана, но проклятие на его детях осталось.

Таковы селки, народ разумных тюленей, рожденных от Морского Короля и Морской Королевы. Они живут у северных берегов Горных Марок, где играют среди водорослей и поют друг другу песни. В отличие от прочих сидов, они не жестоки, и даже застенчивы. Раз в год они могут выйти на берег, принять свою истинную форму и танцевать среди волн. Клан МакКодрумов заботится о том, чтоб эти праздники никто не нарушал.

Селки творят странную магию в глубинах океана. Обычно они используют ее, чтоб обеспечить своим друзьям МакКодрумам хороший улов, но при необходимости способны и потопить корабль. Они милые существа, но не прощают своих обидчиков.

Великая вражда существует между селки и сиренами. Легенда гласит, что предводительница сирен, так называемая «морская королева», и есть та ведьма, которая некогда наложила проклятье на селки. Теперь она жаждет их крови, и посылает своих ужасных дочерей охотиться за ними. Но селки умны и знают, как сражаться со своими давними врагами. Немногие из сирен, посмеявшихся сунуться в воды, принадлежащие селки, ухитряются уйти живыми.

Спригганы

Отвратительная форма низших сидов, *спригганы*, это карлики с резкими чертами лица и колючками по всему телу. Хотя у них и не хватает сил причинить какой-то реальный вред, они мастера иллюзии, и любят принимать форму ужасных монстров. Многие любят перекрывать мосты и другие важные места, отпугивая людей или заставляя их платить пошлину. Незаметные воришки, они очень любят воровать еду. Особенно зловредные спригганы способны уничтожить целые поля. Их официальная обязанность — занимать места похищенных человеческих детей и следить

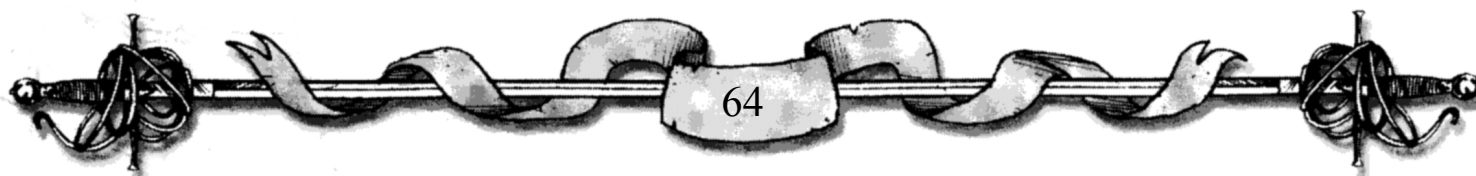
за тем, чтоб эти дети в целости и сохранности прибывали в Брин Бресайл. Застигнутые в своем истинном обличье, они совершенно безвредны, хотя и могут обдуть любопытного умника поганой струей.

Неблагие

Неблагой Двор отличается куда меньшей организованностью, чем Благой, и этих сидов сложнее различать. Многие виды гоблинов относятся к Неблагим — маленькие, отвратительные существа, обожающие мучить тех, кто оказывается в их власти. Лжецы и убийцы — их излюбленные цели... Впрочем, жестоки они ко всем. Чаще всего они являются глухой ночью, и, по слухам, становятся особенно буйными каждый Хэллоуин (последний день месяца Октавуса). Слабые и маленькие Неблагие довольствуются мелкими пакостями: они уничтожают еду или прячут дорожные указатели, так что путешественники могут заблудиться. Более могущественные представители этого Двора куда как более прямолинейны.

Красный Колпак

Не многие сиды внушают такой страх, как сумасшедший гoblin известный как Красный Колпак. Он шныряет в разрушенных башнях и замках, предпочитая те, где совершилось что-то ужасное. На первый взгляд он может показаться кем-то вроде стражника с мощной алебардой и луком за спиной. При ближайшем рассмотрении становится видно отвратительное лицо с выпирающими клыками и выпученными глазами, а так же подозрительные пятна, запекшиеся на его грязной одежде. Он обмакивает свой колпак в кровь жертв, освежая после каждого убийства. Красный Колпак не одобряет разговоров. Он всегда старается испугать своих жертв как можно сильнее, перед тем как снять головы. Часами играя с ними в сумасшедшие игры, он сгущает тени и издает непонятные звуки, вгоняя этим жертву в самые недра ужаса. Потом он нападает из засады, нанося удар с ужасной скоростью и садистским удовольствием. Красный Колпак — могучий дух, его нельзя убить в полном смысле слова. Герои могут просто выгнать его из одного места, но он обязательно появится где-то еще, всегда жадный до крови. У него множество последователей —



мелкие гоблины, которые делают это, в надежде получить чуток его силы. Иногда таких подражателей действительно принимают за самого Красного Колпака, но их всегда можно уничтожить с помощью подходящих средств.

Инисморская легенда гласит, что однажды Безумный Джек О'Баннон повстречался с Красным Колпаком и предложил ему посостязаться в смекалке. Когда Неблагодой проиграл, Джек стащил его колпак и выбелил, свободной рукой удерживая чудовищного обладателя над глубокой пропастью. С тех пор Красный Колпак особенно ненавидит инисморцев.

Неблагая стая

Стая появляется только при полной луне или в особые ночи, такие как Хэллоуин. Она состоит из

множества странных и ужасных существ с кожистыми крыльями; огромной тучей они проносятся над землей. Встретив смертного, они подхватывают его и тащат с собой, терзая и кусая своими острыми зубами. Несчастная жертва становится свидетелем ужасных забав своих палачей: убийство скота, скатывание валунов на деревни и нападение на другие жертвы. Когда забавы кончаются, существа бросают своих пленников на самую твердую поверхность, которую могут найти: желательно с острыми камнями.

Герой, замеченный Неблагодой стаяй, имеет три действия, чтоб найти подходящее место и спрятаться. Он может обезопасить себя от них, встав в круг из хладного железа, или использовав иной ритуал против фей. В противном случае они затаскивают его в стаю (TN 30 чтобы увернуться) и наносят 1 кубик поверхностных ран каждый ход пока он не получит количество драматических ран на единицу меньше, чем его удвоенная Стойкость (порог бессознательности). Герой может пытаться бороться за свою свободу железом, магией Порте и т. д., но ему придется пережить падение, если его отпустят. Урон от падения высчитывается как обычно; стая обычно летит на высоте 50-100 футов над землей.

Прочие

Фирболги

Фирболги были коренными жителями Инисмора, и сиды повергли их, впервые явившись на остров. Они — презренные, бесформенные гиганты, живущие глубоко в подземных берлогах, где сиды не могут их отыскать.

Иногда они выходят на поверхность, чтоб творить зло. Они крадут детей и утаскивают под землю. Они терпеть не могут инисморских рыцарей Физна и почитают за честь отрубить им головы и насаживать на колья Фирболги ростом примерно двенадцать футов, у них черная кожа и глаза. Они используют оружие и доспехи, и любят хвастаться временами, когда они правили Инисмором. Их подземные города тянутся на мили, и ими правят жестокие вожди, которые постоянно воюют между собой.







Герой

Авалон

Элейн, королева Авалона

Больше информации об Элейн можно найти на стр.32 «Книги Мастера».

Она не подозревала обо всем этом. Что она внебрачная королевская дочь. Что посетит Брин Бресайл и встретится с Королевой Сидов. Что ее хрупкие руки примут Грааль.

Она не подозревала – и все же знала. Знала всегда.

В детстве она была уверена, что ее отец – мелкий дворянин, что повзрослев ей предстоит выйти замуж за кого-то ей под стать, родить ребенка и когда-нибудь окончить жизнь в окружении внуков и правнуков. Никто не сказал ей, что тому самому мелкому дворянину, которого она считала своим отцом, ее в младенчестве передал Дервиддон, взяв слово, что тот никогда не позволит ей выйти замуж. «Я вернусь, когда она будет готова», – сказал колдун и исчез.

Через девятнадцать лет ожидания приемный отец Элейн плюнул на сумасшедшего старого волшебника и исполнил желание дочери, дав согласие на ее свадьбу с человеком, которого она любила, и чьего ребенка уже вынашивала. Во избежание слухов семейная чета должна была провести несколько лет у дальних родственников, и вернуться с уже повзрослевшим чадом.

Подходя к алтарю она увидела темную фигуру ожидающего ее Дервиддона. Он отнял Элейн у отца и ее возлюбленного. Она оказалась в землях сидов, где Дервиддон поведал ее судьбу: стать

королевой Авалона. На вопрос о ребенке Дервиддон только покачал головой. «Это больше не твоя забота», – сказал он.

Той ночью Элейн мучили ужасные кошмары, наполненные кровью и смертью. Проснувшись, она поняла, что успела разрешиться от бремени. Откуда-то ей было известно: ребенок выжил. Но младенца успели забрать. Она проплакала несколько дней, но это не отвратило будущую королеву от ее предназначения. Авалон важнее, сказала она себе. Шаг за шагом она пересилила горе и сконцентрировалась на задании Дервиддона.

Дервиддон обучал ее в землях сидов многие годы. Она изучила Дивный Народ и их пути, а также историю своей нации до пришествия монтенцев. Она постигла мощь авалонских



Королева Элейн

Чар и великое предназначение, которое ей предстояло исполнить. Потрясенная узанным, в стремлении заполнить бесконечную пустоту материнского сердца она полюбила Зачарованные острова как никто другой. И она понимала, что только эта любовь сможет вернуть Авалону прежнее величие.

Когда она была готова, Дервиддон представил ее Трем Королевам. Они подвергли ее многочисленным испытаниям, которые вряд ли сумел вынести кто-то другой из числа смертных. Элейн прошла их все. В конце концов Сестры были удовлетворены, и Озерная Леди вынесла Грааль из хранилища, скрывавшего его многие годы. Элейн заслужила право быть королевой Авалона.

Вернувшись в мир людей она обнаружила, что здесь минуло десять лет. Страна металась в горячке ужасной гражданской войны, и Дервиддон сказал, что только в ее власти остановить кровопролитие. Но чтоб повергнуть войну, ей нужны были воины. Выйдя в мир, она начала искать рыцарей, готовых служить ее целям. Найдя стоящего кандидата, она подносила ему Грааль. «Если человек с чистым сердцем изопьет из Грааля, он обретет силу величайших героев Авалона, – говорила она. – Но тот, что сердце лживо, умрет тысячу раз». У двенадцати хватило смелости испить из чаши.

С рыцарями (и их последователями) Элейн сокрушила все армии, что вставали на ее пути. Некоторые сдались сразу, увидев Грааль. Другие боролись, несмотря на благословение Трех Сестер. Все они пали. После месяцев сражений, Элейн стала Верховной Королевой Авалона. Даже МакДафф и О'Баннон склонились пред ней. Когда она заняла трон, все изменилось. Вернулись Чары. Вернулись сиды. Враги нации, не готовые к такому повороту, оказались в замешательстве, тогда как народ Авалона объединился и устремился к свершениям. Годы шли, силы Элейн, казалось, возрастали с каждым днем, и страна поднималась вместе с ней. Под ее правлением Зачарованные острова вошли в новый золотой век, который, как она надеется, продолжится и после окончания ее правления.

Элейн – красивая рыжеволосая женщина, черты ее лица напоминают лица античных статуй. Она держит себя с достоинством прирожденных правителей, ни разу никто не видел, чтоб она суежилась или испытывала смущение. Ее уверенность увлекает людей, ее знания неисчерпаемы, и кажется, что она предвидит любые ваши слова еще до того, как вы откроете рот. Безусловно, Авалон в хороших руках.

Дервиддон

Больше информации о Дервиддоне можно найти на стр. 33 в «Книге Мастера».

Дервиддон не человек, но и не сид. На самом деле он и сам не знает, что он такое. Его память хранит дни, когда люди впервые явились на Авалон. Он помнит, как воздвигались каменные круги во славу сидов, и как Элилот получил Грааль.

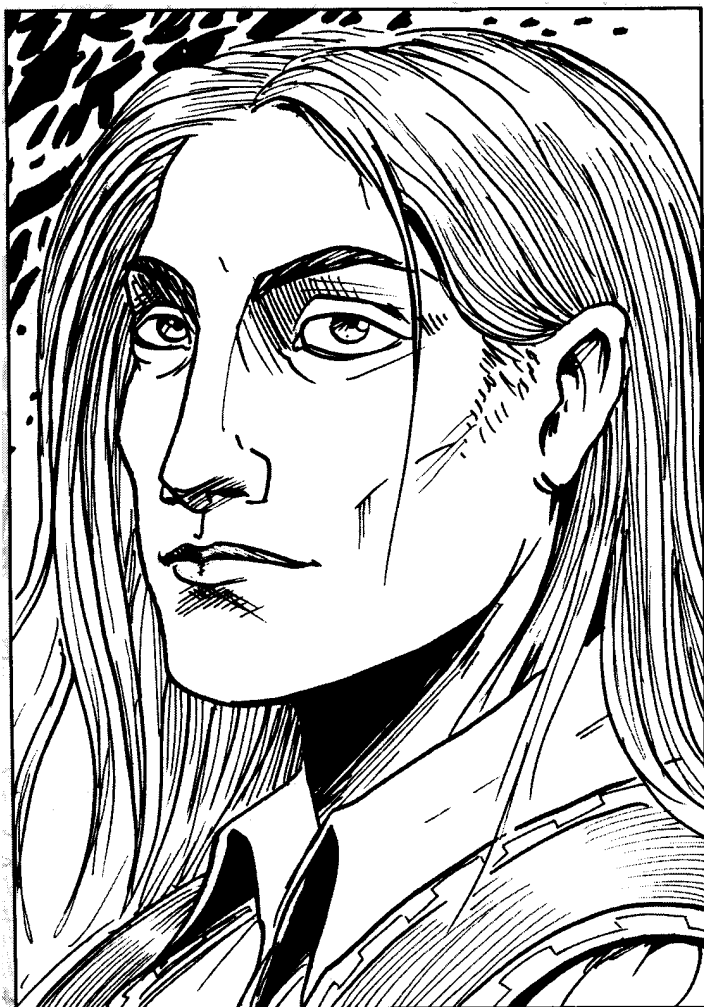


Дервиддон

Он видел, как была предана Элейн, и как дочь королевы растерзала ее рыцарей. Он помнит ужасную сделку, и то, как инисморские и горские армии шли на штурм Карлеона.

Он также помнит МакАлистера. Он знает, что ему не понравится их грядущая встреча. Он не служит Древним Путям. Он наставляет Элейн, предостерегая ее от неприемлемых для королевы деяний: предательства, подлости и убийства. Чары этого не терпят. Королеве надлежит быть честной, смелой и искренней. Когда он встретит МакАлистера, он что-то должен с ним сделать.

Дервиддон также помнит, что должен спать, когда творит колдовство. Протяженность времени может изменяться, но он помнит годы, потраченные на самые могущественные заклинания. Это судьба многих колдунов: исполнять желания



Сэр Лоренс Лок

смертных, даже если это приводит их к гибели. Он не может иначе, у Дервиддона нет выбора. Он знает свой путь, увидев его в момент рождения (хотя – а был ли он вообще рожден?) в кругу камней. Он следует этому пути, и другого у него нет. Он видел все свои шаги, и он должен следовать им. О каком выборе можно говорить, если ты заранее знаешь, что выберешь?..

Облик Дервиддона более подходит населенным духами лесам, чем двору Элейн. Его балахон из некрашеной ткани лохмотьями висит на костлявых плечах, а черты изможденного лица странным образом соединяют возраст и силу. Его левый глаз полностью красный, а правый, обычный – бледно-голубой. Он смотрит на окружающих одним или другим глазом, но не двумя сразу. Он изъясняется загадками, и всегда говорит не то, что люди хотели бы услышать. Дворяне Авалона уже выучили звуки шаркающих неровных шагов колдуна и предпочитают заранее убраться с его пути.

Сэр Лоренс Лок

Больше информации по Сэру Лоренсу ищите в разделе «Рыцари Элейн» первой главы, и на стр. 33 «Книги Мастера».

Лоренс помнит свою жизнь сида – вечность среди Лордов и Леди, и неисчислимые дни промерзшей весны Брин Бресайл. Помнит он и ведьму, забравшую у него руку, мучительную боль от прикосновения холодного железа, заменившего конечность, и безжалостный взгляд Королевы, изгнавшей его из родных мест. Острее всего в память врезался ужас, объявший его в миг осознания: однажды ему предстоит умереть.

Загнанный в человеческую форму, Лоренс испытал потрясение. Многие годы после изгнания он странствовал в одиночестве, тщетно пытаясь привыкнуть к новым ощущениям. Его бросало из необъяснимого страха в ярость, а от ярости к пылкой страсти, и все это за какие-то секунды. Встречные полагали его сумасшедшим, и он брел с места на место, не имея цели и пути.

Однажды на него снизошло озарение, и он понял, что делать. Ему нужны были правила су-

ществования, система указаний, объясняющая, как следует, и как не следует поступать. Только так он мог обуздать свои эмоции, и, быть может, найти способ освободиться от проклятия железной руки.

Остатки гордости сида привели Лоренса ко двору королевы Элейн, и он молил о дозволении стать одним из ее Рыцарей. Согласие было дано. Рыцарство дало ему кодекс – правила того, как он должен себя вести – и он впитал их, как иссохшая земля выпивает влагу. Всего через полгода он уже выделялся поразительной отвагой и непогрешимой доблестью.

Ныне он возглавляет Рыцарей Элейн, защищая ее корону. Подвиги его входят в сказания, а его отвага непогрешима. Каждый, кто его встречает, подтвердит: этот человек живое олицетворение рыцарства, и Лоренс всегда готов доказать это делом. Без кодекса Рыцарей он боится рухнуть обратно в полубезумное существование.

Сохраняя такое положение вещей, он многого добился. Благодаря своему положению, он обуздал свои эмоции, и даже способен проявить былую холодность сида в трудных ситуациях. Даже любовь к Королеве – столь сильная, что порой захлестывает его – не способна отвлечь его от обязанностей. Он уверен, что новообретенные идеалы надежно удержат его от вопящей бездны эмоций.

Лоренс необыкновенно хорош собой, это наследие его былой жизни сида. Высокий и статный, он изъясняется любезно и искренне, как и полагается доброму рыцарю. Но в уголках его глаз прячется глубокая печаль, будто тени изредка набегают на солнце. Он носит свои светлые волосы распущенными и отказывается отращивать бороду, в отличие от других авалонских мужчин: она старит его.

Он никогда не показывается без мундира – цвета рыцарей Элейн стали для него второй кожей. Дуэльная перчатка скрывает его железную руку. Он никогда не снимает ее, даже оставаясь в одиночестве.

Мерит

Со времен первого своего появления в замке Элейн, Мерит успела широко заявить о себе в королевстве. Крестьяне рассказывают о зеленокожей девчонке, которая безвозвратно утаскивает других детей в океан. О том же докладывают королеве Рыцари: маленькая девочка притворяется тонущей в холодной воде, а когда люди пытаются помочь ей, увлекает их на дно. Некоторые говорят, что она из Неблагих. Другие полагают, что она сирена.

Несмотря на все эти рассказы, Элейн запрещает своим рыцарям искать девчонку.

«Она – не ваша забота, – говорит она своим рыцарям. – Она *исключительно* моя забота».

Мерит появляется у авалонских берегов, заманивает в воду и топит красивых мужчин. Она до-



Мерит

бавляет их в свою разрастающуюся коллекцию «рыцарей», готовясь к общему выступлению. Иногда она отправляет одного или двоих из них бродить по берегу и увлекать в воду наивных девушек. Несчастные становятся ее «фрейлинами», выполняя прихоти новой хозяйки вместе с рыцарями.

Она является в облике маленькой, крепкой девчонки со светло-зеленой кожей и водорослями в волосах. Ее одежда всегда влажная и ни солнце, ни огонь не могут высушить ее. Тем не менее, она не испытывает ни холода, ни дискомфорта. Ее равнодушные глаза кажутся слишком старыми для детского лица, а в голосе отдается шум океанского прибоя.

Король Пайрам

Король Пайрам это правитель Брега и самый ярый враг Элейн – по крайней мере, самый заметный и громогласный из всех. После смерти Железной Маргарет он был в числе самых энергичных и целеустремленных претендентов на трон. Его армии умывали Авалон кровью, и он скакал во главе войск с видом завоевателя. Он верит, что у него достало бы сил сокрушить всех врагов и объединить Авалон под своей рукой – если бы не Элейн. Вместо триумфального восхождения, которое он уже предвкушал, его заставили признать ее истинной королевой Авалона. И данное признание вовсе не означает, что ему все это нравится, или что он оставил свои мечты о триумфе.

Пайрам не настолько глуп, чтоб открыто выступать против Элейн, но когда есть возможность с ней не согласиться, всегда использует ее. Если есть шанс указать на недочет в ее политике или стратегии, он всегда найдет способ его использовать.

Он проводит массу времени, тренируя свою армию. Когда МакАлистер спрашивает его, зачем, он отвечает «Готовлю против Монтени. Вы же не думаете, что они будут заниматься Кастилией вечно, правда?» Горец рассматривает Пайрама как угрозу, Элейн считает так же, но пока не отдает приказа что-либо делать с проблемным королем.



Король Пайрам

Пайрам – высокий мужчина, в его черных волосах уже поблескивает серебро. Его симпатичное лицо портят практически всегда плотно сжатые губы. Он властный человек и умелый воин, и считает, что именно такими качествами должен обладать король Авалона.

Борс МакАлистер

Не все рыцари Элейн могут открыто распространяться о роде своих занятий. У Элейн много врагов: от внутренних предателей до гневных внешних сил. Не всех их можно победить на поле битвы, не на все подлые ходы можно ответить, не поступившись честью. Каждый правитель должен совершать темные дела, чтоб сохранить свой пост – дела, о которых не говорят в приличном обществе. Борс МакАлистер взял организацию подобных дел на себя, освободив Элейн от необходимости марать руки.

МакАлистер выучил все тонкости политики, пока служил Верховным Королям МакДаффам, Джеймсу I и II. Когда впервые появилась Элейн, Джеймс II послал его присоединиться к кругу рыцарей – это был жест доброй воли и поддержки, который помог укрепить власть королевы. Грубоватый, замотанный в килт МакАлистер был быстро сброшен со счетов другими придворными, почти как и сам Джеймс. Это было большой ошибкой. МакАлистер бегло изъяснялся на десяти языках, отлично разбирался в придворном этикете, и был способен читать лицо человека как открытую книгу. Но не выказывал этого, по крайней мере тогда. Он просто сидел, наблюдал – и запоминал все, что видел.

Шанс проявить себя представился вскоре после разгрома Кастильской Армады. Кастильские послы, оскорбленные тем, что Элейн проигнорировала их протесты, начали обсуждать способы подрыва ее власти. Они говорили на кастильском, который, как они знали, королева не понимала, и даже не подумали о МакАлистере – единственном человеке в пределах слышимости. Весь разговор он преспокойно сидел прямо напротив них, затем дождался, пока они попрощаются. Как только они ушли, Борс повернулся и повторил их разговор – слово в слово – на авалонском. Удивленная королева слушала, как он говорил о группе недовольных в Бреге, которым кастильцы намерены были заплатить за организацию бунта. Когда он закончил, Элейн с хитрой улыбкой поинтересовалась, что он посоветует ей делать. «Позвольте мне пойти и разобраться с ситуацией», – ответил он. Она просто кивнула.

Четыре дня спустя из реки выловили три трупа. Они принадлежали к группе радикальных ватикников, поддерживавших связь как с Кастилией, так и с Монтенью. Администрация Ее Величества давно подозревала их в предательстве, но никогда не выступала против, боясь нарушить королевскую политику терпимости в отношении религий. Когда королева услышала об этом, она вызвала МакАлистера к себе в покои.

«Ты стоял за этим?» – спросила она.

«Если вы прикажете, я все расскажу, – ответил он. – Но тогда вы будете знать наверняка». Элейн задумалась на мгновение, и отослала его. Убийца так и не был найден, а организации, к которым принадлежали жертвы, вскоре прекратили существование. Без своих лидеров они были уже не теми, что раньше.

С тех пор простоватый горец служит своего рода «черным рыцарем», исполняя тайные задания, которые другие не стали бы (или не должны были бы) исполнять. Элейн редко вопросы, которые решает с его помощью. Она просто описывает ему ситуацию и приподнимает бровь; затем он устраняет проблему. Она никогда не спрашивает, что именно произошло, а он никогда не рассказывает. Все, что ей нужно знать – проблема решена. Усмиренные фундаменталисты, припугнутые политические противники, случайный Монтенский убийца, найденный мертвым... Тем или



Борс МакАлистер



иным способом, Борс заботится о них. Королева дала ему полномочия вести дела так, как он сам посчитает нужным.

К сорока двум годам Борс слегка сдал. Его светлые каштановые волосы засеребрились на висках, а голос стал чуть более хриплым, но искорки мудрости в глазах и подвижный ум все еще прячется за маской безразличия. Исполняя поручения короны он продолжает носить традиционный горский килт; это вводит людей в заблуждение, заставляя принимать его за дремучего дикаря. В остальное время он следует практичной авалонской моде – штаны и легкая рубашка. МакАлистер хороший слушатель, и может не размыкать губ по несколько часов. Его молчание хранит многое из того, что он делал и видел. Когда же он открывает рот, то обычно прям, честен и сразу переходит к делу. Он открыто советует королеве



Разбойник

в мирских вопросах, и все знают о его положении. Незримая ветвь власти Элейн, берегущая покой прочих ветвей.

Больше о Борсе можно узнать из раздела «Рыцари Элейн» первой главы.

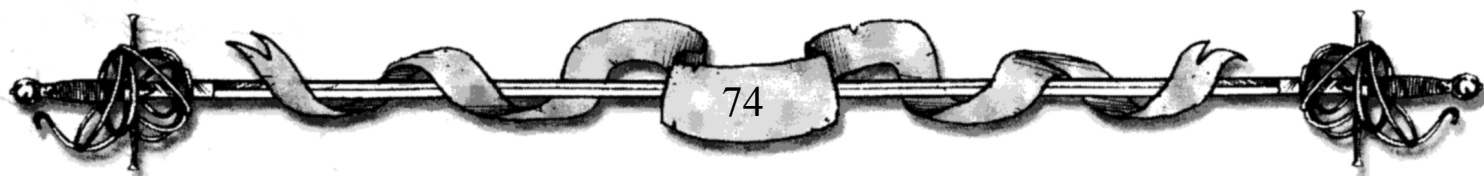
Разбойник

Грабители и бандиты едва ли редкость на дорогах Авалона, но никто из них не подходит к своему ремеслу с таким изяществом, как тот, кто известен под прозвищем Разбойника. Настоящее его имя неизвестно никому, но его жертвы никогда не забывают встречи с ним. Его репутация сделала его самым выдающимся грабителем на Авалоне.

Слухи о нем поползли около пяти лет назад – человек в маске и черной одежде на лошади светлой масти. Он всегда появлялся один, посреди дороги, с пистолетами наголо. Он изъяснялся изысканно и вежливо, и никогда не атаковал первым, а если и нападал, то лишь ранил или оглушал, упорно избегая убивать. Закончив, он исчезал на вересковых пустошах, используя Чары, чтоб скрыть свои следы.

Об удивительном бандите, который использует аристократическую учтивость наравне с мечом и пистолетами, заговорили. Через несколько лет его знали по всему Авалону. Охрана пассажирских карет удвоилась в краях, где он появлялся. Экзальтированные барышни намеренно отправлялись в дальнюю дорогу, в надежде быть им ограбленными. Он с легкостью обходил все ловушки, а каждая его новая выходка оказывалась еще более дерзкой. По всей стране появилось огромное количество подражателей, и какое-то время при дворе было очень модно невзначай обмолвиться о личном знакомстве с ним. Тем временем он тихо накопил порядочное состояние, посмеиваясь в рукав над всей шумихой, которую создал.

Грабеж у него в крови, и он гордится своими эскападами как любой другой художник своими работами. Он понимает, что демонстрируемые манеры позволяют сгладить потрясение от вооруженного ограбления, и старается оставлять своих



жертв очарованными произошедшим. Хотя за его голову назначена награда в 2 000 гильдеров, мало кто задумывается о том, чтоб получить ее. Никто не хочет портить рождающуюся легенду.

Разбойник это крупный мужчина с острыми чертами бледного лица и гулким голосом. Во время своих налетов он облачается в черные одежды, черную маску и треуголку, чтоб скрыть лицо.

Инисмор

О'Баннон

Больше информации по Обаннону можно найти на стр. 34 «Книги Мастера».

В Брин Бресайл есть река, называемая Рекой Забвения. Сюда матери-сиды приводят своих юных дочерей и сыновей, когда те достигают определенного возраста. Как только они погружаются в воды этой реки, все раскаяние, все сожаление, все эмоции смываются с их сердец и душ, оставляя их холодными, бессмертными, отрешенными существами, какими являются и их родители. Когда ребенок выныривает, все, что подразумевается под словом «человечность», остается позади, вместе с воспоминаниями о том, что было раньше. Ребенок рождается вновь, Лордом или Леди сидом.

Мать Джека О'Баннона была Леди, а отец воином-человеком. Когда Джеку исполнилось двенадцать, мать привела его к реке. Зная, что он может не пережить купания, она окунула его в воду, держа за волосы. Она надеялась, что река сделает его настоящим сидом.

Когда ледяная вода взвихрилась вокруг юноши, кровь сиды забурлила в его жилах, пытаясь уничтожить все человеческое в юном Джеке. Но его человечность не пожелала исчезать. Она воззвала о помощи к тем миллиардами душ, что окружали его. И они ответили. Душа Джека стала бороться сама с собой. До того, как этот конфликт разрешился, мать Джека подняла его из воды. Джек вынырнул с миллиардами вопящих душ внутри своей собственной.

Он был бессмертен и был смертен. Он был сид и был человек. Он был Джек, и он был многие другие.

Его душа испытывала страдания, какие и не снились ни одному смертному, и юный Джек сошел с ума. Он сбежал из Брин Бресайл в мир смертных, и никогда не смотрел назад.



О'Баннон

Он очнулся в Инисморе, на родине своего отца. Он искал его, надеясь, что смертное родство излечит его несчастную душу. Но земли отца были захвачены соперником, а отцовская голова насажена на кол у ворот. Джек бросился на стены, алкая мести.

Он голыми руками перебил всех воинов в крепости – семьдесят семь человек – а затем отправился за теми, кого они называли союзниками. В течение последующих месяцев он двигался по трупам солдат армии оккупантов, пока не добрался до убийцы отца. Джек убил его самым изощренным способом, который знал мир.

Оказалось, что он убил *ард ри* Инисмора. Джеку было все равно. Ему сказали, что отныне он должен быть *ард ри*. Джеку было все равно. Он бросился прочь, перекрикиваясь с голосами в своей голове.

Потом Джек все же вернулся в Тару, потребовать свой трон. Почему он так поступил – он не уверен. Он вообще не уверен ни в чем из того, что делает. В его голове есть не только голоса, затуманивающие мысли. Есть и другой голос. Мягкий, терпеливый голос, что направляет его, если он сконцентрируется. Он не знает, чей он, но голос говорит ему служить женщине, что держит Грааль. Джек повинуется голосу.

По крайней мере, до сих пор.

Джек высокий мускулистый мужчина с серебристо-белыми волосами и короткой козлиной бородкой. Его одежда часто грязна, и он обычно бос – за исключением тех моментов, когда он надевает свои Семимильные башмаки. Его лицо молодо и энергично, и он всегда улыбается, даже если разрубает кого-нибудь пополам. Старые шрамы перекрещиваются на его руках и лице. Те, кто часто бывают рядом с ним, клянутся, что эти отметины изменяются с каждым его появлением: рубец от меча может переместиться со лба на щеку – и стать к тому же на пару дюймов короче.

Инисморцы достаточно умны, чтоб не заострять на этом внимание.

Аргиль О'Тулл

Веками О'Туллы правили страной, и каждый пытался обустроить жизнь в Инисморе по-своему. Однако у всех правителей был общий тайный страх. Каждый с ужасом ожидал возвращения О'Баннона, что означало смерть правящей семье и хаос в стране. Аргиль намерен все изменить.

Он вырос под владычеством Авалона, и хотя авалонцы позволили его семье сохранить статус правителей Кэррига, затаил обиду. Он знал, что они совсем не уважают инисморские обычаи и мечтал, что однажды его страна станет свободна. Он увидел свой шанс, когда вернулся О'Баннон.

Впервые за историю королевства появление О'Баннона ознаменовалось убийством не О'Туллы, а иностранного захватчика. Используя этот шанс, семья сплотилась вокруг О'Баннона,



Аргиль О'Тулл

оказывая ему всю возможную поддержку в восстании. О'Туллы знали, что если кто и может освободить Инисмор, то только О'Баннон. Они ошибались. Так же быстро, как и началось, восстание завершилось. Владыка страны склонился перед чужой королевой. Это оскорбила Аргиль, и он поклялся разорвать этот порочный круг, однажды и навсегда... Что он увидит как падет О'Баннон – во всех смыслах.

С того дня каждый час его жизни был посвящен претворению в жизнь планов по смещению О'Баннона с трона. В Парламенте Аргиль безустанно спорит в пользу отсоединения от Авалона и смещения О'Баннона. Число его сторонников растет, но клан Линчей замедляет этот процесс. Чтоб сломить глупцов, Аргилью в скором времени может понадобиться «несчастный случай».

Аргиль знает, что в свои 56 ему осталось не слишком много. Слишком долго он прожигал ночи в загулах в «Локуанских дочках» и сидел без дела в ожидании перемен. Отныне ничего подобного не будет. Его беззаботность сменилась угрюмой целеустремленностью. Он продвигает свои планы настолько быстро и эффективно, насколько может, и уверен, что строит лучший Инисмор для своих детей. Ну, по крайней мере, он сам так говорит.

Роланд О'Тулл

В свои 26 лет Роланд является капитаном торгового флота своего отца. Под его руководством объемы торговли удвоились, деньги текут рекой. Он помнит, как с ним обращались на корабле, когда он был молод, и делает так, чтоб каждое судно имело достойные условия для жизни и работы команды. Однако он не терпит непослушания от офицеров, и не остановится перед тем, чтобы застрелить на месте всякого, кто станет перечить ему.

Роланд как это только возможно избегает жестких противостояний лицом к лицу, стараясь сражаться на своих условиях – на пистолетах.

Когда он был юн, отец послал его в Монтень с приличной суммой, учиться в Стрелковой Школе



Роланд О'Тулл

Руга эт Рене. Он преуспел в приобретенных навыках и стал лучшим в классе. Теперь он может выхватить пистолет с быстротой молнии и сразу же выстрелить.

Будучи в Монтени, он водил дружбу со священником, который рассказал ему о величии Церкви. Он еженощно молится Теусу о прощении, так как на его счету много людей, окончивших жизнь от пули в спину или от прицельного выстрела с 50 ярдов, но, с другой стороны, не представляет, как можно действовать иначе. В конце концов, если драться честно, можно ведь и ранение получить.

Роланд – стройный мужчина с густыми каштановыми волосами до плеч. У него изумрудно-зеленые глаза и короткая борода. Он проводит свободное время, мухлюя в азартные игры, напиваясь до потери сознания и развлекаясь с дженни.

Когда он со своими братьями, то он весел и говорлив. Для чужаков он желчный ублюдок, который не хочет, чтоб его беспокоили попусту. И те, кто знают его, предпочитают считаться с ним.

Рори Финнеган

Все началось с пари.

Молодой Рори Финнеган был пьяноват, нагловат и бедноват. Он уже заслужил репутацию неплохого бойца в окрестных бойцовских залах, а тут один парень на другом конце кабацкой стойки начал хвастаться: «Я лучший в округе Доннегал и могу сделать шестерых зараз!»

Рори глянул на него поверх стакана с сидром. «Всего шестерых? Не сойти мне с места, но я могу побить восьмерых!» Парень продолжал хорошиться и тоже пообещал завалить восьмерых. Рори поднял до двенадцати. Парень захлопнул пасть, а Рори встал, чтобы уйти.

И обнаружил двенадцать человек перед дверью. Еще один парень, очень богатый, собрался проучить Рори. Слово было сказано, и Рори надо было отвечать за базар.

Пока Рори снимал куртку и закатывал рукава, он хорошенько рассмотрел дюжину своих противников и успел решить, что с ними делать. Имея дело с двадцатью четырьмя разными руками, ему надо было хорошо уклоняться от чужих ударов и наносить свои так, чтоб невозможно было защититься. Он привстал на напряженные пальцы ног, и дрался за свою жизнь, крутясь и изгибаясь, нанося удары под странными углами и уворачиваясь от проносящихся кулаков. Под конец вечера один его глаз совсем почернел, ему сломали руку, он потерял три зуба и кусок правого уха, но твердо стоял над двенадцатью телами, не способными пошевелиться. Его прозвали «Мордобоец Финниган, мужик, раскидавший дюжину!» Так родилась легенда.

Тридцать лет спустя Рори Финнеган остается все тем же невысоким худощавым человечком с большими, твердыми кулаками. Ему почти ше-

стьдесят, у него обширная лысина, и волосы его поседели, но глаза все еще по-ястребиному остры. Его движения, может, и замедлились немного, но он все еще может подныривать и уворачиваться быстрее, чем любой из живущих.

Рори отошел от профессиональных боев и основал школу в родной провинции Доннегал. Школа сделала его обеспеченным человеком, так как любой профессиональный боец всегда не прочь помахаться с легендарным Мордобойцем Финнеганом.



Рори Финнеган

Горные марки

Джеймс МакДафф II, Верховный Король

Больше информации по МакДаффу можно найти на стр. 35 «Руководства Мастера».

Люди вне Авалона часто считают Джеймса мужем-ланом: обычный король захудалой страны. Больше заблуждения и представить нельзя. Политика кланов и регулярное общение с властной Элейн и сумасшедшим О'Банноном научили его многому. Несмотря на свою кажущуюся простоту, он, пожалуй, один из самых хитрых политиков на Тэе.

Джеймса готовили к трону с самого раннего детства, и он успел многое узнать о том, как следует вести политические игры. Он научился манипулировать другими в собственных интересах, но при этом он постиг кодекс чести и науку вести за собой других личным примером. Отец надежно втолковал ему: правитель не должен требовать от людей того, чего не может достичь сам. К моменту вступления на трон, Джеймс был достаточно благороден, чтоб править мудро, и достаточно хитер, чтоб править верно. За прошедшие годы он стал оплотом стабильности, ведя своих людей в новый Золотой Век.

Верховный Король замечает все, что творится в его присутствии. Он редко говорит до того, как выслушает все стороны, а затем уверенно и без колебаний озвучивает свое мнение. Мастер словесных поединков, он может отспорить курицу у

лисы, и уже свел поголовье своих политических противников до смехотворного количества. Несмотря на все это, он предпочитает избегать лжи, и те, кто знают его, уважают выдающуюся честность МакДаффа.

Джеймс обеспечивает крепкий баланс в Триединых Королевствах; в отличие от О'Баннона и Элейн, он правил много лет, и происходит из древнего королевского рода. Его положение обеспечивает его власти законность, которой не хватает этим двоим, ощущение постоянства и связи с прошлым. Когда он поддерживает остальных правителей Альянса, их действия кажутся заслуживающими доверия, когда он не согласен — они выглядят легкомысленными и мало предсказуемыми. Стабильность его положения дает ему силу, которая нужна, чтоб стоять наравне с ними.



Джеймс МакДафф II

На данный момент он занимается тем, что служит советником при королеве Элейн и разбирается с коварными МакБрайдами в Верховном Совете. И, будучи умелым политиком, получает истинное удовольствие от того и другого. Он находит Элейн очаровательной и, несмотря на беспокойство о ее происхождении, основательно сблизился с ней за последние несколько лет. Фергюса МакБрайда он уважает совсем по-иному: это уважение кобры к мангусту. «Фергюс сам не знает своей силы, – сказал он однажды, – и может сокрушить Марки прежде, чем поймет, что давит слишком сильно».

МакДаффа очень волнует дикарская репутация его народа, и король старается развеять эти мысли с помощью одежды. Остроумный и утонченный, он носит килт как будто это последнее слово моды, и заботится, чтоб его борода всегда была аккуратно подстрижена. Он никогда не прячет своих эмоций, но может обуздать их, если требуется. Прекрасный собеседник, он способен поддержать разговор на любую тему. Политические навыки короля Горных Марок могут соперничать с самыми изощренными водаччеанскими умами. Кроме Элейн, он единственный человек в Трехединых королевствах, кто не боится Безумного Джека О'Баннона.

Фергюс МакБрайд

Будучи предводителем клана МакБрайдов и движения сепаратистов, Фергюс научился выкручиваться из самых разных сложностей. До появления Элейн он упорно боролся с авалонским присутствием на острове – как политическими средствами, так и гражданским неповиновением. Однажды в молодости ему даже пришлось бежать от преследования в земли МакИнтайров, где он жил бродягой два года. Но теперь все позади. Независимость сделала его национальным героем, а подъем клана и его обогащение наконец обеспечили достаточно законной власти, чтоб всерьез задумываться о воплощении своих мечтаний. То, что власть эта все равно слишком мала, волнует его в последнюю очередь.

Фергюс патриот, самый заметный и ярый. Он любит свою страну и верит, что ей суждены великие

свершения. Еще он верит, что горцам не нужно иностранное вмешательство во внутренние дела, и будет лучше оставаться полностью независимой нацией. Он не ненавидит Авалон и его не раздражает Элейн. Он просто считает, что два их народа будут счастливее по одиночке.

Борьба в Парламенте бесконечно лучше, чем драки на улицах, и Фергюс ценит свой новоприобретенный престиж – и извлекает из него выгоду при любом удобном случае. Он лоббирует законы, продвигающие «самодостаточность», противится договорам с иностранцами и делает все возможное, чтоб подорвать альянс горцев и авалонцев. Он свел открытый протест к минимуму – его позиция всем известна, а экстремизм до добра не доводит – но внимательно отслеживает любую возможность приблизить независимость



Фергюс МакБрайд

Марок. Пока за ним следуют немногие, но он верит, что когда-нибудь все соотечественники поддержат его. Ему нужно всего лишь бороться и ждать. И он обладает твердокаменным упрямством.

В пятьдесят девять лет Фергюс уже видел все. Он хитер и обаятелен, его слова словно бы отдают серебряным звоном, в тон к быстро седеющим полосам. Он любит споры и может говорить такие речи, что не уступят в мощи МакДаффу.

Конни МакДональд

Глубоко в землях МакДональдов, на краю крохотной деревеньки среди торфяников, стоит древняя хибара с кузнечным горном. Старая женщина, что живет там, почти никогда не выходит наружу; мальчик из деревни приносит ей еду, к ней редко заходят гости. Никто не замечает, что замшелые камни образуют идеальный круг вокруг этого места. Не замечают и того, чтобы она как-то заботилась о них. Она была отшельницей всю свою жизнь, и соседи редко говорят о ней — по крайней мере, днем. Но когда опускается солнце, и в местной таверне начинается выпивка, люди шепчутся о старой Конни МакДональд. О страшных вещах. «МакИчерн». «Железная ведьма». «Убийца сидов». Вот что они говорят.

Когда Конни была молода, отец отозвал ее в сторону и кое-что рассказал. Они были потомками исчезнувшего Клана МакИчернов, хранителями секрета уязвимых мест сидов. Он научил ее кузнечному делу, поведал секрет изготовления хладного железа, и то, как сделать его смертельным для Дивного Народа. Он научил ее защищать себя от магии фей и делать землю ядовитой для них. И когда она узнала все, он наколот ей на плече подкову — тайный знак клана МакИчернов.

Уже пятьдесят лет Конни держит свое мастерство в секрете, скрывая истинные умения за продажей обычных кузнечных изделий. Иногда люди приходят к ней за информацией о сидах. Она обычно обливает их бранью, боясь, что новости о ней дойдут до Дворов сидов. Впрочем, бывает, что она считает посетителя достойным и откры-

вает небольшой полезный секрет — обычно это знание о том, как построить защиту, или защитить ребенка от Фаэ. Трижды за свою жизнь она создала оружие, способное убить сида. Она никогда не объясняла, как она делает это оружие, и из всех сил постаралась сделать так, чтобы владельцы ее изделий не запомнили путь к ее жилищу. Она понятия не имеет, что с ними стало после того, как они покинули ее кузницу.

Конни стара и морщиниста, но ее ветхая плоть скрывает сильные, тренированные мускулы. Десятилетия кузнечного дела оставили свой след, и пусть она не так сильна как раньше, она все еще обладает прочностью выдубленной кожи. Она заплетает седые волосы в длинную косу за спиной, а в ее черных глазах поблескивает таинственное знание. Временами она смотрит на подкову у себя на плече и усмехается. Эти мерзкие старые сиды не так уж крепки, как им кажется.



Конни МакДональд





Драма



Седьмое Море

Расклад Судьбы

Ведьмы судьбы используют особый способ гадания, с помощью которого описывают судьбы. Для этого они раскладывают пять карт из колоды СORTE в виде креста (см. иллюстрацию).

Первая карта это Сила человека. Она отражает его наиболее выдающееся качество.

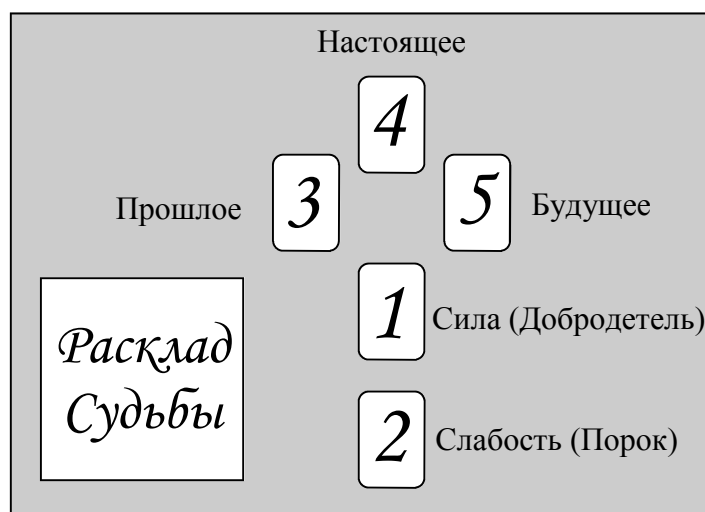
Вторая карта это Слабость человека. Она указывает на его самый значительный изъян.

Третья карта это Прошлое человека. Она рассказывает о важном событии, которое помогло ему стать тем, кто он есть.

Четвертая карта это Настоящее человека. Она показывает то, что происходит прямо сейчас.

Пятая карта это Будущее человека. Она предупреждает о приближении важного события в его жизни.

Обычно первая и вторая карта выбираются из старших арканов, а остальные три – из младших арканов двух мастей, которые наиболее важны для клиента. Ведьмы судьбы традиционно откладывают карты двора и не используют их для расклада, потому что они означают события, на которые никак нельзя повлиять.



Использование Расклада Судьбы при создании героя

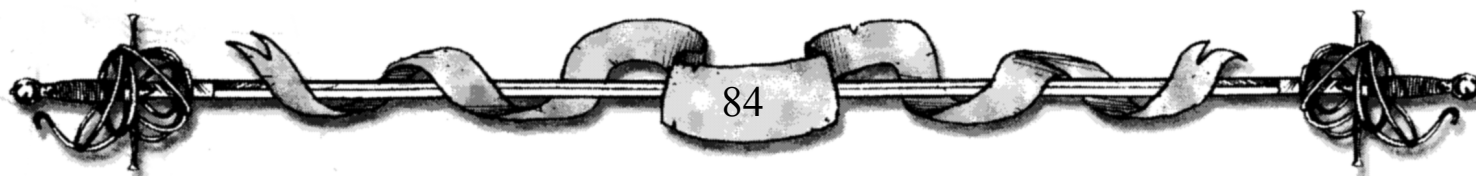
Чтобы использовать эту систему, вам потребуется колода Таро. Вы должны сделать расклад после того, как определите базовые характеристики и национальность героя, но прежде всего остальных. Отделите карты старших арканов, перемешайте и положите в одну стопку. Затем вытащите две масти, которые более значимы для вашего героя (в данном случае, Чаши и Посохи; см. далее), откладывая карты Пажей, Рыцарей, Королев и Королей. Смешайте обе масти вместе. Потом разложите карты, как было описано выше. Необходимо сразу определиться, будете ли вы фокусироваться на Добродетели или выберете Порок. Если вы выберете Силу, ваш герой получает Добродетель, соответствующую этой карте, и вы платите 10 Очков Героя за Расклад Судьбы. Если вы выбираете Слабость, герой будет обладать Пороком, а вы получите 10 Очков Героя для дальнейшего распределения. И, наконец, посмотрите описания Прошлого, Настоящего и Будущего, чтоб узнать, что ваш Герой получил (или потерял) от расклада.

Если у вас нет колоды Таро, будет трудно определить Силу и Слабость случайным образом, так что пусть ваш Мастер определяет их, а потом кинет кубик на Прошлое, настоящее и Будущее (нечет – Чаши, чет – Посохи, а затем кубик на номер карты).

Замечание: В некоторых колодах Посохи могут называться Жезлами или Скипетрами.

Авалонский Расклад Судьбы

Авалонцы (в том числе и герои) используют масти Чаш и Посохов в раскладе судьбы. Авалон – земля глубоких и пылких преданий, чью силу отражает масть Чаш. В этом народе очень прочны семейные и вассальные связи, что выражено в использовании масти Посохов.



Прошлое

Эти карты раскрывают события, которые привели героя к его нынешнему положению в клубке нитей судьбы. В Авалоне прошлое повсеместно обитает в настоящем, и эти действия непосредственно влияют на будущее героя.

Туз Чаш: Однажды в детстве, играя в лесу около дома, вы повстречали девочку, которая стала потом вашей лучшей подругой детства. Вы никогда не интересовались, кто ее семья и где она живет, но она всегда находила вас, когда вы уходили из дома. Вы выросли и полюбили друг друга... тогда она рассказала свой секрет. Она Благой сид, и каждый день вашей любви подвергает ее риску навлечь гнев Королевы сидов. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлое Любовник сид.

Двойка Чаш: Когда вы родились, ваши родители поклялись, что вы вступите в брак с дочерью их близких друзей. Вы росли, все лучше узнавали ее, и, наконец, полюбили. Свадьба должна было быть знаменательным событием; даже Дивный Народ дал свое благословение этому прекрасному союзу. К сожалению, красавец-Неблагой вторгся в вашу жизнь и украл у вас ее любовь. Вы получаете 3-х очковое прошлое Потерянная Любовь.

Тройка Чаш: В ваших жилах течет кровь сидов. К сожалению, ваша семья потеряла их расположение незадолго до вашего рождения. Вы получаете преимущество Кровь Сидов на 2 очка, но можете выбрать только Проклятия. Вы не получаете дополнительных очков за эти Проклятия.

Четверка Чаш: В юности вы изучили все, что известно о сидах, и о том, как их умиротворить. Однако ваш живой и пытливый ум привлек внимание странствующего священника, который поведал вам о славе Теуса, и предложил шанс попробовать силы в рядах священства. Отныне ваша душа стала полем боя между церковью и древними традициями. Вы можете выбрать Преимущество Кровь сидов или Духовный сан. После выбора одной из сторон вторая будет вечно презирать вас. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлое Немезида.

Пятерка Чаш: Когда-то у вас был брат и две сестры, наполнявшие ваш дом веселым смехом. Потом они исчезли в ночи. Соседи и друзья шептались, что их украли Неблагие. Ваши родители были в отчаянии, но сумели справиться с горем, посвятив себя единственному оставшемуся ребенку – вам. Вы бесплатно получаете три одноочковых прошлых Потерянный Родственник.

Шестерка Чаш: Когда вы подрастали, вы знали девочку, которую все считали «слегка чокнутой». У нее случались видения и припадки, которые пугали остальных детей. Взрослые говорили, что она «отмечена сидами», но вам было все равно. Для вас она оставалась лучшим другом на свете. Вы до сих пор видите ее... в своих снах. У вас есть Связь на 3 очка с женщиной, отмеченной кровью сидов. Если ей понадобится ваша помощь, вы об этом узнаете...

Семерка Чаш: Мальчиком вас похитили сиды. Для вас это был миг безвременья, полный перемешанных цветов и ароматов. В смертном мире прошло более восьми лет, прежде чем вас нашли. С тех пор Чары смертных для вас всего лишь бледная тень, слабое отражение того величия, которого жаждет ваша душа. На вас меньше действуют Чары смертных; все дворяне теряют один несохраняемый кубик при попытке повлиять на вас. У вас также есть 3-х очковое Прошлое Миг восхищения (Moment of Awe), которое направляет вас.

Восьмерка Чаш: Хотя ваша семья была вполне процветающей для людей их положения, вам было этого мало. Вы отвернулись от Авалона и покинули страну в поисках места, где почувствовали бы себя дома. Вы должны выбрать страну, которую теперь зовете родиной. Хотя вы происходите из Авалона, вы не хотите иметь ничего общего с ним. Вы берете Преимущества и Школы (кроме магии) как если бы были родом из той страны, которую теперь зовете домом.

Девятка Чаш: Процветающее дело вашего богатого дядюшки позволяло ему помогать родным добиваться лучшего. Он дал вам обучение и хороший капитал в начале самостоятельной жизни.



Седьмое Море

К несчастью, вестенманнавньярцы приговорили его к смерти за торговлю с Венделем. Не удивляйтесь, если однажды очнетесь в мешке, в качестве заложника. Вы начинаете с 500 гильдерами и одним очком Прошлого Жертва охоты из-за связи с дядюшкой.

Десятка Чаш: Ваша юность была прекрасной сказкой абсолютного счастья: любящие родители, обожающие вас братья и сестры, и все, что вы только могли желать. Вы получаете Дополнение Внешность на 5 очков, но удивительно наивны в том, что касается намерений окружающих. Любой, кто попытается обмануть или использовать вас, получает два свободных подъема на социальные броски против вас.

Туз Посохов: Будучи ребенком вы сильно заболели. Обычная медицина не смогла облегчить ваши страдания, и родители отвезли вас к друиду. После загадочного ритуала, вы исцелились. Вы отчего-то приглянулись друиду и с тех пор он приглядывает за вами. Вы получаете Преимущество Связь с друидом на 3 очка.

Двойка Посохов: Вы происходите из очень упрямой и своевольной семьи. Если вы решите сделать что-то, ничто меньшее, чем смерть, не сможет поколебать вашей уверенности. Вы бесплатно получаете преимущество Железная Воля.

Тройка Посохов: Ваша семья всегда очень набожной. Когда вы были ребенком, вас послали учиться в церкви. В результате, вы недавно были посвящены в сан авалонской церкви. Вы бесплатно получаете преимущество Духовный сан.

Четверка Посохов: Ваша семья была благородной с начала истории Авалона. Вы можете проследить свое происхождение до одного из первых королей Авалона. Вы можете взять Преимущество Благородный всего за 5 очков или бесплатно, если возьмете магическое наследие.

Пятерка Посохов: В юности вас захватили рабом на пиратский корабль. Вскоре вы проявили себя и стали членом команды. К сожалению, ваше судно затонуло, и вы единственный, кто выжил. Вы начинаете игру с бесплатным Преимуществом

Пиратский трюк (Pirate Trick) (см. стр. 96 в книге «Пираты»; если у вас нет этой книги, используйте вместо него преимущество Боевые Рефлексы из «Руководства игрока»).

Шестерка Посохов: Вы провели свои молодые годы в качестве солдата армии королевы Элейн. Ваши способности к лидерству были замечены, и вскоре вам поручили командовать отрядом. Вы бесплатно получаете Преимущество Военное звание на 4 очка.

Семерка Посохов: В пору взросления вы мало заботились о суете и подробностях авалонской жизни. Вы предпочитали просто веселиться и делать что вздумается, наслаждаясь свободой и приключениями уличной жизни. К сожалению, ваши действия принесли вам плохую репутацию. Вы бесплатно получаете преимущество Негодяй.

Восьмерка Посохов: В юности вы служили на корабле военно-морского флота. Получите бесплатно Умение Моряк с одним из базовых навыков равным 3.

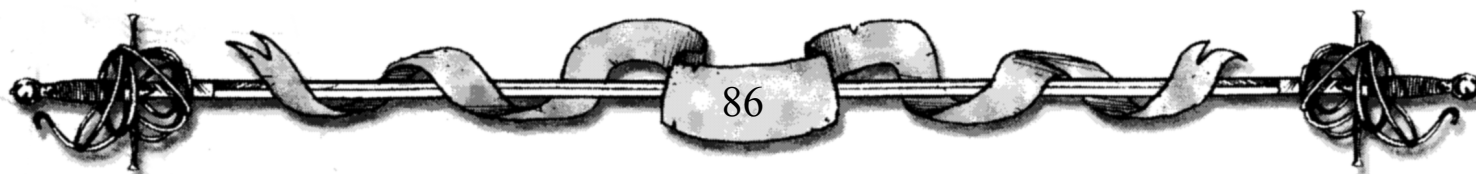
Девятка Посохов: Когда вы были очень юны, вы получили серьезное ранение из-за безрассудной ошибки. После выздоровления вы стали очень внимательны к тому, что делаете. Вы начинаете игру с Преимуществом Обостренные Чувства.

Десятка Посохов: Ваш отец был неудержимым игроком, и задолжал немалую сумму влиятельному фехтовальщику, который не остановится ни перед чем, чтоб получить то, что ему причитается. В связи с недавней кончиной вашего отца, вы унаследовали все его долги... И фехтовальщика заодно. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлое Долг.

Настоящее

Туз Чаш: Грааль олицетворяет Соглашение Жизни между народом Авалона и сидами. Ваша кровь несет отголосок этой связи. Вы бесплатно получаете 2-х очковое Преимущество Кровь Сидов.

Двойка Чаш: Недавно вы привлекли внимание некой благородной леди. Она так впечатлилась



вашими талантами и стилем, что стала, кажется, совсем без ума от вас. Как символ своей привязанности она подарила вам белый шелковый платок, чтобы вы хранили его около сердца. Платок зачарован одним из навыков Чар уровня Адепт (3 очка) на усмотрение Мастера.

Тройка Чаш: Ваша семья горда вами и вашими успехами. Поэтому вас назначили хранителем семейной ценности. Ценность представляет собой меч, который сиды подарили вашему пра-прадеду. Вы начинаете игру с 5-очковым Преимуществом Меч сидов. Если вы потеряете меч, то получите Прошлое Проклятие (определяется Мастером) до тех пор пока вы не найдете его.

Четверка Чаш: Вам всегда мало того, что дает жизнь, вы всегда ищете большего. Ваша мятежная натура привлекла внимание могущественного члена тайного общества, и он думает, что вы прекрасно подойдете для выполнения их целей. Вы начинаете игру с бесплатным Преимуществом Членство (тайное общество).

Пятерка Чаш: Для вашей семьи недавно наступили тяжелые времена. Вы постоянно помогаете им, делая для этого все, что только возможно. Вы начинаете игру с третьей от стандартного дохода и бесконечной признательностью своей семьи.

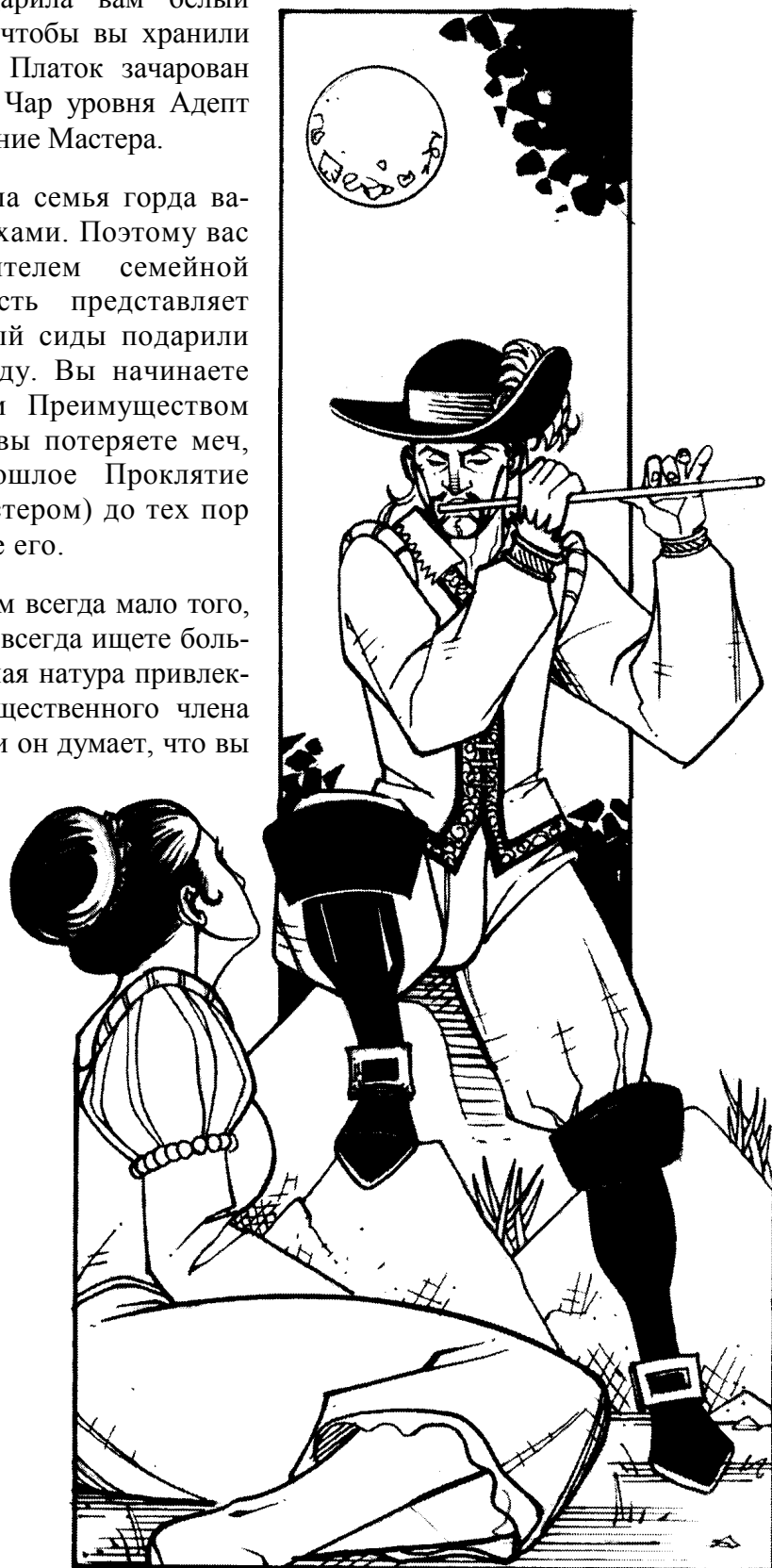
Шестерка Чаш: Недавно вы путешествовали по Авалону и помогли друиду защитить святое место от бандитов. Друид

был очень доволен, и в награду за помощь провел ритуал, который дает вам силу. Вы начинаете игру с Малым Гейсом на выбор Мастера.

Семерка Чаш: Вашего отца недавно обвинили в ужасном преступлении и казнили. Теперь на вашем родовом имени клеймо позора. Вы поклялись, что опровергнете обвинения, выдвинутые против него, и очистите имя своей семьи. Ваша начальная репутация уменьшается на пять, но вы бесплатно получаете Прошлое Охотник.

Восьмерка Чаш: Вы провели свою юность в скитаниях, не заботясь о материальных благах, в поисках секретов мироздания и смысла жизни. Вы начинаете игру с Умением Бард и 1 очком в Преимуществе Знания друидов.

Девятка Чаш: Ваш отец был представителем авалонской элиты, одним из Рыцарей Элейн. Он служил с рвением и завоевал место и для вас. Вы начинаете игру с Преимуществом





Рыцарь Элейн и должны соблюдать соответствующие правила и ограничения.

Десятка Чаш: Вы недавно встретили любовь всей жизни и женились. Сейчас вы счастливы в браке, но упрямство вашей жены постоянно вовлекает ее в беду. Вы получаете Прошлое Романтика на 3 очка – и жену, конечно же.

Туз Посохов: Вас всегда вела жажда знаний, и вы планировали свою жизнь соответственно. Вы только что выпустились из Университета Бёрк и готовы начать свою карьеру. Вы бесплатно получаете Преимущество Университет.

Двойка Посохов: Недавно вы повстречались с Неблагим Сидом по имени Джимми Квадратная Ступня. К его несчастью, вы остались спокойны и обманули его, посулив невиданные сокровища. Новости о вашем триумфе разлетелась вокруг. Ваша начальная Репутация увеличивается на 5.

Тройка Посохов: Вы недавно спасли авалонского дворянина, вытащив его из кареты, когда понесли лошади. В благодарность он дал вам особую награду. Вы бесплатно получаете Волшебный Предмет на 2 очка.

Четверка Посохов: Как член уважаемой и преуспевающей семьи, вы предпочитаете жить в окружении слуг. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Преимущество Слуга.

Пятерка Посохов: Ваша родная страна обвинила вас в чем-то ужасном. Вас протащили по улицам, пока люди кричали проклятия и кидали в вас гнилым мусором, и выставили на всеобщее обозрение. Затем последовал приговор... Изгнание. Подчинились вы или нет, вы решаете совместно с Мастером. Герой бесплатно получает 2-х очковое Прошлое Изгнанник.

Шестерка Посохов: С недавних пор на вас обрушился шквал странных взглядов, проклятий, и даже один вызов на дуэль. Кажется, какой-то имеющий дурную славу бандит выглядит похожим на вас, и вы расплачиваетесь за его преступления. Вы получаете 2-х очковое Прошлое Ошибка.

Семерка Посохов: Вы ищете знаменитого фехтовальщика, который вызвал на дуэль вашего отца и убил его на ваших глазах, когда вы были ребенком. Он посмеялся над вашими слезами и бросил монетку на землю у ваших ног. Когда вы встретите его, вы должны заставить его заплатить. Вы бесплатно получаете 3-х очковое Прошлое Вендетта.

Восьмерка Посохов: Вас только что нанял очень богатый человек, чтоб помочь ему с каким-то делом, о котором он не говорит. Вы бесплатно получаете Преимущество Патрон на 2 очка.

Девятка Посохов: Последнее, что осталось в памяти – вы вошли за прекрасной женщиной в круг из деревьев где-то в лесу. Вы очнулись на вершине холма, не зная, кто вы такой. Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Амнезия.

Десятка Посохов: Недавно вы попали в передрагу, оскорбив одного очень влиятельного священника. Вы пришли к кузену за помощью, и он обещал помочь, беда лишь в том, что его помощь имеет цену. Он член Рилашьяре, и хочет, чтоб вы тоже вступили в это общество. Вы бесплатно получаете Преимущество Тайное общество: Рилашьяре.

Будущее

Туз Чаш: Тебе скоро поможет загадочная личность. (Союзник сид 2)

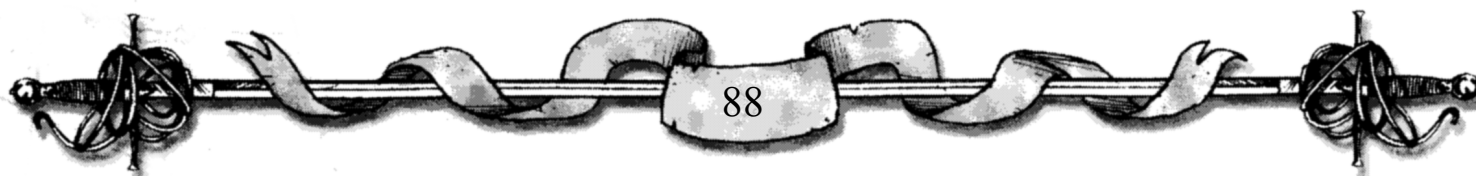
Двойка Чаш: Темная личность скоро встанет на твоём пути. (Соперник 2)

Тройка Чаш: С терпением приходят великие награды. (Наследство 3)

Четверка Чаш: Недовольство судьбой скоро заведет тебя в мутные воды. (Принуждение к сотрудничеству (Pressed Into Service), «Пираты», стр. 98, если у вас нет этой книги, используйте Обязанность из «Руководства Игрока»)

Пятерка Чаш: Слово мужчины дается не просто. (Клятва 2)

Шестерка Чаш: Кое-кто из твоего прошлого скоро постучится в твою дверь. (Любовник сид 2)





Семерка Чаш: Даже надежнейшие планы мудрейших людей иногда рушатся. (Побежденный 2).

Восьмерка Чаш: Твои поиски истины близки к завершению. (Преимущество Вера)

Девятка Чаш: Твоя гордость станет твоей гибелью. (Немезида 3)

Десятка Чаш: Грядущая находка обеспечит твое будущее. (Карта Сокровищ 2)

Туз Жезлов: Внутренний мир – ключ к счастью. (Миг восхищения (Moment of Awe) 2)

Двойка Посохов: Лишь действуя прямо достигнешь цели. (Награда 4)

Тройка Посохов: Внимательно смотри за своим добром, оно может оказаться ценнее, чем у других. (Сирнетский артефакт 2)

Четверка Посохов: Будь честен с собой, и любовь отыщет тебя. (Романтика 2)

Пятерка Посохов: Твои самые глубокие и ужасные страхи скоро выйдут на свет. (Страх 2)

Шестерка Посохов: Победа приходит через испытания. (Побежденный 1 и Немезида 1)

Семерка Посохов: Вскоре на твоём пути встанет большое зло. (Проклятый 2)

Восьмерка Посохов: Ты скоро потеряешь кого-то из тех, кого любишь. (Потерянный родственник 2)

Девятка Посохов: Твое благоразумие скоро принесет плоды. (Связи 2)

Десятка Посохов: Кто-то, кого ты не знаешь, окажет тебе услугу. (Обязанность 2)

Правила для сидов

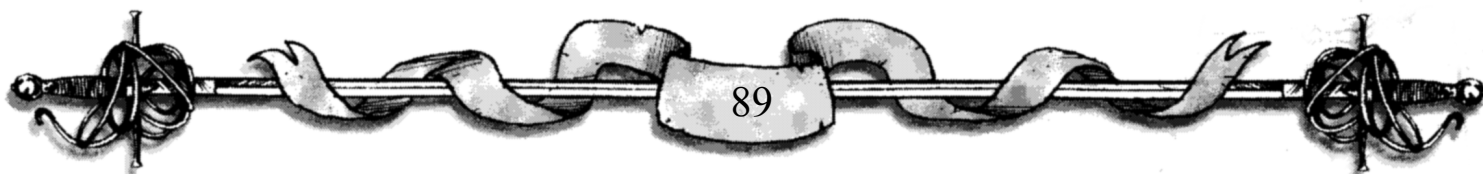
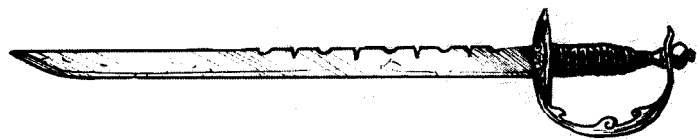
У сидов нет характеристик; их нельзя ранить обычными средствами, а урон, наносимый ими, основывается только на их способностях Чар. Все их действия автоматически успешны, кроме случаев, когда неудача будет драматически уместна (в этом случае они сознательно позволяют себе проиграть, чтоб следовать «правилам»).

Определенные виды оружия из холодного железа могут поразить их и даже уничтожить, но это повлечет ужасные последствия. Раненный некованным клинком сид обращается в бегство, издавая яростные вопли, пока не исчезнет во вспышке. Не стоит так поступать. Пострадавший сид навсегда становится Немезидой для героя и досаждаёт ему злобными и жестокими выходками. Сид никогда не показывается – пока рядом есть железо – но его присутствие становится постоянной угрозой жизни героя. Умиротворение сида – или просьба оставить героя в покое – подразумевает подарки, мольбы, или вмешательство сида «поважнее», например Королевы. Детали остаются на совести Мастера и должны сочетаться с основным приключением.

Убийство сида это совсем другое дело. Дивный Народ практически бессмертен и не понимает такого явления как смерть. Поэтому, если один из них уничтожен навсегда, это болезненно для них всех.

Конечно, их возможно убить оружием, созданным при помощи секретных приемов клана МакИчернов, некоторыми могущественными заклятиями и, возможно, с помощью сирнетских артефактов – но подобное оружие крайне редко встречается. Более того, его использование грозит ужасными последствиями: урок, преподанный МакИчернам, всегда остается в памяти мудрых людей.

Сиды относятся к смерти так же, как и ко всему остальному – с холодным презрением, обусловленным определенными правилами. Если знать эти правила и уметь их применить, то есть шанс



убить сиду и при этом надеяться остаться в живых самому. Герой должен вести себя в соответствующем драматическом ключе и идти на это в самом крайнем случае — для спасения своей жизни, выручая возлюбленную из лап сидов, или защищая кого-то слабого и беспомощного. Если выбора действительно не было, а человек действовал благородно или был готов пожертвовать собой, то убийство сиду возможно. Это, конечно, не понравится его собратьям, но они обязаны будут подчиняться правилам. Как всегда, последнее слово остается за Мастером, который решает что именно является благородным деянием или самопожертвованием.

Если герои не уверены, то они могут найти Королеву Фаэ (что само по себе тянет на приключение) и прежде испросить ее разрешения. Королева известна тем, что иногда решает приструнить отбившегося от рук подчиненного, и герои, чье дело по-настоящему важное и правое, могут добиться ее одобрения. Но если она говорит «нет», то ничто уже не сможет изменить ее решения. Мудрые герои, отправляясь на поиски Королевы, оставляют оружие МакИчернов дома.

Все может обернуться совсем плохо, если не соблюдать правил. Благие не терпят серьезных угроз, и те, кто нападет на них, получают в ответ ужасное наказание. Убийство Фаэ, совершенное лишь для того, чтоб доказать превосходство или повесить на стену отрубленную голову, влечет безжалостную кару. У Благого Двора нет недостатка в солдатах, и они готовы выслать столько, сколько потребуется. Они нападут внезапно и без предупреждения; и подлец будет быстро и надежно повержен. Некоторым везет и их убивают сразу. Другие страдают десятилетиями, перенося непередаваемые муки до тех пор, пока Фаэ не надоест. Можешь быть сколь угодно бдительным, и принимать любые меры, чтоб скрыться. Но рано или поздно тебя настигнут. Однажды ты уснешь в своей постели, а проснувшись обнаружишь, что тебя превратили в пучок ивовых прутьев. Кричи, если хочешь, никто этого не услышит...



1117

Бой против сида

«Да ладно, щас закуемся в хладное железо и славно поохотимся на фей!»

Это может стать последним решением вашего отряда. Как вы уже поняли, Фаэ не любят, когда их атакуют, и у них есть неограниченная власть, которая позволяет им при желании оставить от очередного героя мокрое место. Вот почему люди так боятся их, и вот почему мы намеренно отказываемся прописывать им характеристики. Группы игроков, которые настаивают на убийстве сида, должны чувствовать себя как можно более неуверенно.

Во-первых очень сложно найти оружие, способное ранить их. МакИчерны сильно разрознены, и ведут крайне скрытную жизнь, если хотят выжить и дальше. Компанию, которая явится с вопросом как убить Фаэ, вероятнее всего выставят под прицелом ружья. Другие методы так же сложны: сирнетский артефакт это всегда головомка, слабо поддающаяся контролю, а волшебники, достаточно сильные, чтоб справиться с си-

дом, слишком мудры, чтоб этим заниматься. Фаэ чувствуют большое скопление железа. Компания с более чем одним клинком, способным убить сида, будет так же незаметна, как шестифутовая божья коровка на улицах Карлеона. Сиды предпочитают давить такие отряды обеими ногами, завершая конфликт еще до его начала. Спросите МакИчернов, сильно ли им помогло вооружение.

Во-вторых, сиды до крайности могущественны. Силы их Чар могут извращать саму реальность, а заклинания столь же длительны, сколь и неснимаемы. Самых могучих сидов, таких как Королева или Озерная Леди, нельзя убить вообще ничем, в том числе и хладным железом. Бой с ними проходил бы примерно так: «Раунд первый: ты бьешь Королеву, течет кровь. Раунд два: она превращает тебя в кучу опарышей. Конец».

Это не значит, что сиды непобедимы. Их можно обмануть или перехитрить. Некоторые заклинания могут оградить смертного от их сил и преградить им путь в определенные места. И в особых случаях, описанных выше, возможно убить одного из них. Они не непобедимы, и отряду авантю-





Седьмое Море

ристов вполне под силу понять, как разрушить их планы. Но просто ходить и убивать их без разбора это не дело; с ними это попросту не пройдет.

Для ясности, ударить сида не сложнее, чем любое другое существо тех же размеров. Сид ростом с человека требует TN 15, чтоб попасть. Более мелкие и шустрые существа требуют TN 20 или 30 в некоторых случаях (на усмотрение Мастера). Нанеся первый удар, герою лучше сразу приготовиться к последствиям. В дополнение к силам Чар, сиды могут использовать оружие, как и люди. Большинство клинков сидов зачарованы, и тот, кто получит удар, может заснуть, состариться на семь лет и т.д., в зависимости от свойств конкретного клинка.

Для атакующих действий считается, что все характеристики сида равны 6. Им нужно нанести 7 Драматических ран оружием, способным навредить сиду, чтоб они умерли, и у них не будет никаких штрафов. Три Королевы и некоторые другие могучие сиды не могут быть убиты, хотя и будут испытывать боль от особого оружия, как и все их собратья. Если один сид убит, все остальные мгновенно узнают об этом и могут опознать убийцу при встрече. И лучше иметь в запасе хорошее объяснение произошедшему, когда они придут за тобой.

Функция Дивного Народа в приключении — обрамление отыгрыша. Они — та страница, над ко-

торой придется поразмыслить, интересная грань бытия Зачарованных островов. Они не чудовища, за которым просто охотятся ради развлечения. Игроки должны понять и согласиться с этим, прежде чем в игру будут введены сиды.

Силы сидов

Все силы сидов вытекают из ощущений: того, что ты видел нечто, и того, что ты веришь увиденному. Если вы смотрите на дерево, созданное Чарами сида, и верите, что оно настоящее — оно приобретает все качества настоящего дерева. Так же, если они превратят женщину в гриб, именно ее вера в ее состояние поддерживает реальность этого волшебства. Из-за этого магия сидов почти никогда не способна на убийство; она просто что-то меняет.

Сиды имеют абсолютный контроль над своей формой. Они могут принимать любой облик по желанию, становиться невидимыми и изображать любое существо, которое однажды видели. Конечно,

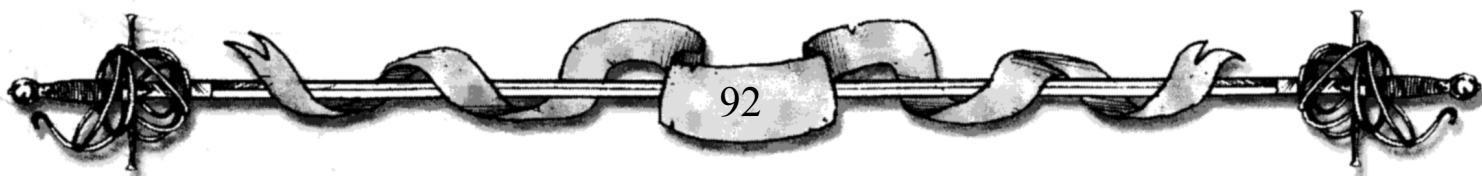
у большинства из них есть «природная» форма, которую они предпочитают использовать при возможности. У других, в числе которых и Пука, имеются только три-четыре формы, которые они могут принимать. Определенные Неблагие сиды утратили способность изменяться, потому что порвали с Королевой. Но в большинстве случаев, если сидам нужно сменить обличье, стать невидимым, или превратиться в туман или ветер, они могут сделать это.

Хладное железо

«Хладное железо» это на самом деле сырое, необработанное железо. Со временем тейянци начали добавлять в сплав уголь, чтоб сделать его крепче. Но необработанное железо до сих пор пугает сидов.

Хладное железо не ранит сидов, но приносит большие неудобства, и многие Леди и Лорды сиды воспринимают его ношение в их присутствии как оскорбление. Авалонцы знают, что нужно избавиться от всех предметов из железа, если предстоит встреча с сидом. С другой стороны, если они подозревают, что Лорд или Леди хочет причинить им вред, они крепко сжимают железо в руке, надеясь, что оно даст им защиту.

Клан МакИчернов из Горных Марок вывел хладное железо на новый уровень: они научились делать из него оружие, сохраняя при этом его способность вредить сидам. Оружие МакИчернов ранит их, используя свойства холодного железа для убийства. Когда сиды осознали степень опасности, Дивный Народ уничтожил МакИчернов, и это доказательство того, что хладное железо способно на большее, чем просто отгонять их.



Они обладают сходной властью и над формой окружающих живых и неживых объектов. Эти силы имеют больше ограничений, и основываются на различиях между тем, что кажется, и тем, что есть на самом деле. Младшие сиды, например брауни, гоблины или цветочные феи, могут создавать мощные иллюзии, чтобы обмануть и запутать. Будучи не в состоянии менять что-то реально существующее, они способны изменить то, как и что люди видят, спрятав детали ландшафта и смещая дороги. Старшие сиды – Лорды и Леди и другие члены Верховного Двора – более искушены в Чарах, и могут вносить реальные изменения. Если Лорд сид захочет превратить вас в жабу, то сможет это сделать. Если он хочет поджечь деревню, или создать сделать гору из золота прямо у вас на глазах, он тоже будет способен на это. Ничто из этого не требует бросков кубиков и каждое изменение успешно автоматически. Они могут делать столько изменений за раунд, сколько захотят.

К счастью, есть один нюанс. Как бы ни были могущественны сиды, они не принадлежат Тейе, и их Чары почти никогда не вечны. Любое изменение, сделанное ими, развеивается со следующим восходом солнца: жабы превращаются в людей, горы золота истаявают, а сожженная деревня стоит целой, будто ее никогда не жгли. Даже смерть превращается в зачарованный сон, мимолетный, как утренняя роса. Рассвет каждого дня разрушает их работу, заставляя их делать все заново. В игровых терминах это значит, что все созданное волшебством сидов прекращает действовать к следующему рассвету. Эффекты спадают, будто их не было.

Более того, использование определенных заклинаний и оберегов может защитить от магии сидов. Подкова над дверью защищает дом от Чар, к примеру, а круг железа оберегает стоящего внутри от любых изменений, сделанных феями. Определенные мази, будучи нанесены на глаза, позволяют видеть сидов в их истинном облики; друиды и алхимики, по слухам, хранят секреты этих зелий. См. стр. 31-32 «Книги Мастера» для информации по оберегам от сидов.

Нет нужды говорить, что сиды не терпят ограничений, и делают все, чтобы обойти их. Сила Брин Бресайл дала им несколько лазеек, которые они стараются использовать при любой возможности. В своей родной земле Фаэ способны на все, что захотят, и их волшебство останется столь же долговечно, как сами звезды. Когда граница между «там» и «здесь» истончается, сила Чар возрастает, и это позволяет им накладывать на свои жертвы длительные заклинания. Следующие обстоятельства позволяют Фаэ наложить постоянное заклинание на смертного – в том числе и убить его.

- Вступить в круг фей
- Войти в холм фей без защиты
- Принять от сидов еду или питье
- Получить удар оружием сидов
- Не иметь кубиков Драмы
- Дать сиду словесное разрешение

Магия сидов не всемогуща, но она требует почтения. Герои, которые играют с ней, скорее всего закончат тем, что заснут на сотню лет или их заставят танцевать для развлечения Благого Двора вечно; столь зловещих созданий нельзя недооценивать.





Новые Преимущества

Гейс (Различна)

Гейсы – мощные заклинания, накладываемые на героев. Только герои и злодеи могут иметь гейс. Стоимость зависит от типа гейса: малый гейс стоит 3 очка, большой гейс – 5 очков. Для более подробной информации загляните в раздел «Школа» друидов» на стр. 98.

Кровь сидов (Только авалонцам, стоимость различна [минимум 1])

Герои с примесью крови сидов приобретают за счёт этого преимущества и/или недостатки. Стоимость этого Преимущества может быть различна, в зависимости от того, какой набор особенностей вы решите позаимствовать у сидов. Благословения стоят Очков Героя, тогда как Проклятья их вам возвращают. Минимальная стоимость этого Преимущества равна одному Очку Героя.

Благословения

Это преимущества, которые может принести вам кровь сидов. Каждое преимущество можно взять только один раз.

Естественное преимущество (Различна)

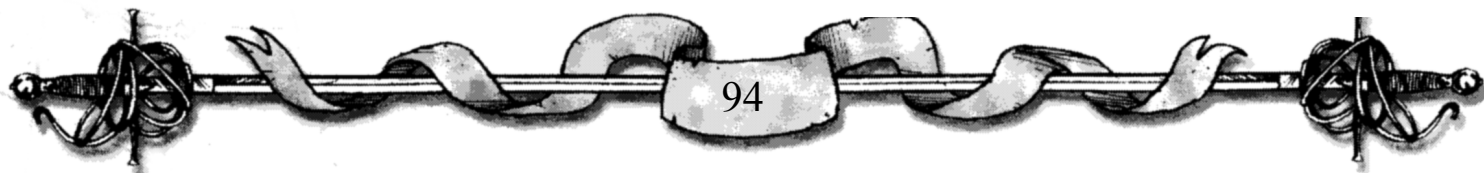
Одно и только одно из следующих преимуществ может быть взято как часть вашего Преимущества Кровь сидов за стоимость, указанную в скобках: Внешность: Выше среднего (4 очка) или Ошеломляющая (8 очков), Опасная красота (2 очка), Обостренные чувства (1 очко), Большой (4 очка) или Маленький (1 очко).

Дитя Земли (2 очка)

Вы обладаете духовной связью со щедрой авалонской землей. Вы чувствуете медленное движение земных пород под вами. Вы, как животное, можете чутко чувствовать землетрясения, которые только должны произойти. К тому же, когда вы получаете урон от падения, поверхность, на которую вы упали, считается на одну категорию мягче, чем есть на самом деле.

Дитя Моря (2 очка)

Вы обладаете духовным родством с морем. Вы чувствуете привкус соленого морского воздуха везде, независимо от того, насколько далеко от моря вы находитесь. Вы можете почувствовать приближающийся шторм. Кроме того, если вы тонете, ваша Стойкость считается на 3 выше, чем есть на самом деле.





Драма

Дитя Небес (3 очка)

Вы обладаете духовным родство с небом и слабой связью с Королевой сидов. Вы всегда засыпаете с нежным шумом дождя в голове – даже в самую жестокую засуху. Вы ощущаете близость другого мира – вы видите его краем глаза, но он ускользает от вас. Кроме того, вы можете использовать умение Чар один раз за акт, не тратя на это действие Кубик Драмы.

Медленное старение и иммунитет к болезням (2 очка)

Из-за того, что в ваших венах течет кровь сидов, вы стареете значительно медленней, чем должны (разделите ваш возраст пополам, с округлением вниз, для использования правил Старения). Также вы имеете иммунитет ко всем болезням (в том числе к Белой Смерти).

Устрашающее лицо (1 очко)

В вас есть что-то, что вызывает чувство тревоги. Ваше лицо одновременно является и интересным и отталкивающим. Вы кидаете два дополнительных несохраняемых кубика на проверки Запугивания.

Хорошее отношение (2 очка)

Ваши родственники-сиды в хороших отношениях с двором Королевы. Вы получаете один бонусный кубик репутации, когда вам приходится иметь дело с Благим Двором. Кроме того, это Благословление позволяет вам получить Преимущество Оружие сидов со скидкой в одно Очко Героя.

Чувство Чар (3 очка)

Благодаря крови сидов в ваших жилах, вы можете «унюхать» Чары. Выберите какой-нибудь специфический запах, вроде нарезанных апельсинов, хвойного леса или серы. Вы будете чутко его всякий раз, когда сид или чародей используют свое искусство в пределах 30 футов от вас. Некоторые герои с кровью сидов могут слышать Чары. И совсем уж большой редкостью является способность ощутить их вкус.

Проклятья

Это недостатки, которые вы получаете от крови сидов. Каждый недостаток можно взять всего один раз.

Бегущая вода (1 очко)

Вы не можете пересечь бегущую воду без моста. Вы не можете объяснить, почему так получается. Вам хотелось бы найти объяснение; может быть, это могло бы вам преодолеть это ограничение.

Восприимчивость к железу (1 очко)

Вы чрезмерно восприимчивы к холодному железу, однако в гораздо меньшей степени, чем иные ваши родственники. Если холодное железо соприкасается с вашей кожей – вы чувствуете легкий дискомфорт, но не более. Если вам нанесена рана оружием из холодного железа, ваш противник бросает один дополнительный несохраняемый кубик на повреждение. Оружие МакИчернов позволило бы ему кинуть один дополнительный сохраняемый кубик.

Дары (2 очка)

Получение подарков – очень важный ритуал в землях сидов. Ваше происхождение превратило его в проклятье. Если вы принимаете подарок, то вам придется ответить на любезность так быстро, насколько это возможно. За каждый прошедший с момента получения подарка день вы теряете один несохраняемый кубик на все броски. Эффект накапливается.

Дневной (2 очка)

Вы слабеете всякий раз, когда на вас не падают лучи солнца. Если вы не находитесь под прямым солнечным светом, то получаете штраф в 2 несохраняемых кубика на все броски. Вы не можете взять Проклятье Ночной.

Ледяное сердце (2 очка)

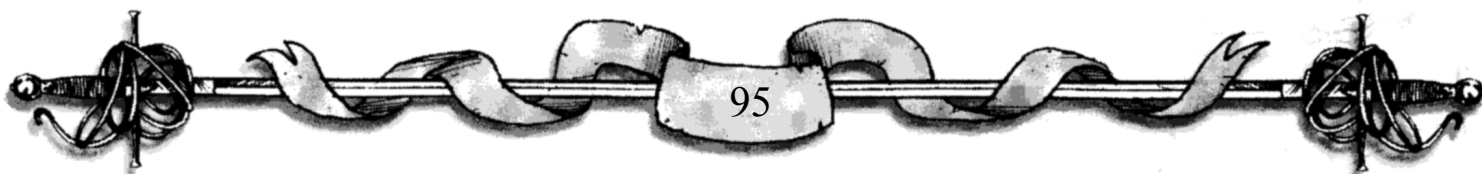
В наследство от своих предков-сидов вы получили черствое сердце. Вы можете никогда не испытать чувство Истинной Любви (кроме как посредством магии), и все ваши романы обречены закончиться, как только ваш любимый вам наскучит. С точки зрения механики игры, все романы, которые ваш герой начинает, обязаны закончиться до начала следующей истории. Каждый оконченный таким образом роман снижает вашу репутацию на 3. И самое худшее: вы начинаете игру с 2-очковым прошлым Потерянная Любовь, за которое вы никогда не получите ни одного Очка Опыта.

Ночной (1 очко)

Прямой солнечный свет для вас проблема. Нахождение под солнечными лучами накладывает на вас штраф в один несохраняемый кубик на все действия. Вы не можете взять Проклятье Дневной.

Связь с морем (2 очка)

Вы слабеете, если не ощущаете своей кожей соленый морской воздух. Если вы находитесь более чем в 10 милях от морской воды, все ваши броски делаются со штрафом в два несохраняемых кубика.





Уязвимость к железу (2 очка)

Ваше происхождение сделало вас уязвимым к холодному железу. Если смертоносный металл соприкасается с вашей плотью, вы испытываете жуткую боль и теряете один несохраняемый кубик на каждое действие, которое предпримите до конца сцены. Если вам нанесена рана оружием из хладного железа, ваш противник кидает один дополнительный сохраняемый кубик на урон. Оружие МакИчернов действует на вас также, как на полнокровного сиду.

Наследие МакИчернов (Только авалонцам, 10 очков)

Несмотря на то, что клан был уничтожен сидуками много лет назад, МакИчерны продолжают существовать, скрываясь в других кланах. Герои, имеющие Наследие, хранят темный секрет: искусство убивать сидов. Все МакИчерны знают, как создавать оружие МакИчерн, хотя для этого им все же необходимы кузнечные умения. В дополнение к этому, все МакИчерны имеют небольшую сопротивляемость к Чарам и волшебству сидов. Они кидают и сохраняют один дополнительный кубик на всех проверках сопротивления Чарам. Если сиды применяют против МакИчернов свою магию, считается, что у МакИчерна всегда есть один кубик Драмы (который нельзя потратить) – это означает, что действие магии длится ровно до следующего утра. Также, если МакИчерн окружает себя кольцом из двенадцати железных кинжалов, никакая магия сидов (Благих и Неблагих) не имеет над ним власти. Кстати, сиды убьют вас, если узнают о вашем происхождении. Не дайте им этого сделать, иначе вам выпадет уникальная возможность умереть страшной мучительной смертью.

Наследие МакКодрумов (Только авалонцам, 5 очков)

Среди предков МакКодрумов были селки, поэтому они обладают специфическим набором особенностей крови сидов, включающих: Внешность: Ошеломляющая, Дитя моря, Медленное старение и иммунитет к болезням, Связь с морем, Уязвимость к железу и Ледяное сердце. Если Мастеру хочется, он может создать другой специфический

набор, не забыв при этом сделать его на одно очко дешевле, чем если бы игрок набирал особенности сам, так как такой подход ограничивает гибкость.

Оружие МакИчернов (5 очков)

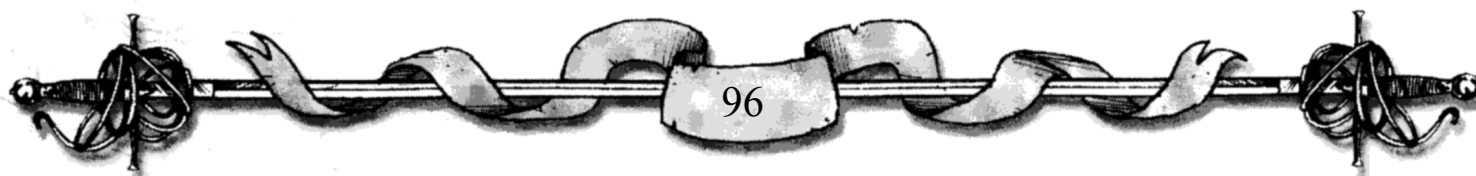
Вам посчастливилось стать обладателем клинка МакИчернов, хотя вы точно не знаете, откуда он у вас взялся. Оружие из хладного железа было изготовлено с применением тайного знания клана МакИчерн, и может быть оружием любого типа – от ножа до клейморя. Когда оружие МакИчерн наносит удар по сиду, сделайте бросок на повреждение как обычно. Однако сиды не делают проверок на Драматическое Ранение. Вместо этого разделите число повреждений на 5. Целая часть полученного результата – число Драматических ран, которые получает сид. Сиды не получают штрафов за Драматические раны, несмотря на то, что они чувствуют боль гораздо сильнее, чем любой из смертных может себе представить. Большинству сидов достаточно нанести 7 Драматических ранений, чтобы убить; более подробно об этом можно прочитать на 88 стр. 88 в разделе «Бой против сиду». Нет никаких ограничений по числу клинков МакИчернов, которыми может владеть персонаж. Тем не менее, если таких клинков у партии больше, чем один, то сиды выследят вас, где бы вы ни были... И раздавят вас, как надоедливое насекомое. Один клинок в группе – лучший способ сохранить свое здоровье.

Оружие сидов (Только авалонцам, различна)

Некоторым героям посчастливилось стать обладателями оружия сидов. Если у героя есть Преимущество Кровь сиду, содержащее Хорошее отношение, то он может получить каждое оружие сидов на одно очко дешевле.

Кинжал сидов (2 очка)

Кинжал сидов не менее опасен, чем его более крупные собратья. Он наносит 2с2 повреждений (1с2, если вынесен далеко за пределы Авалона). При броске на Инициативу боец, использующий такой кинжал, может понизить значение любого кубика Действия на единицу в начале раунда





Драма

Меч сидов (4 очка)

Меч сидов легкий, как дым, и смертоносен, как огонь. Мечом сидов может пользоваться кто угодно, обладающий Умениями Фехтования или Тяжелого оружия. Это клинки 4с2 повреждений в пределах Триединого королевства и 3с2 в остальных случаях. При броске на Инициативу боец, использующий такой меч, может понизить значение любимого кубика Действия на единицу в начале раунда.

Лук и стрелы сидов (3 очка)

Лук и стрелы сидов это особый подарок. Тетива лука никогда не рвется, а шесть стрел, которые прилагаются к луку, всегда могут вернуться после выстрела. Тот, кто получает смертельное ранение такой стрелой, не умирает, а засыпает волшебным сном на срок, определяемый Мастером (стандартное время – одна ночь, но известны случаи, когда сон продолжался до сотни лет).

Рыцарь Элейн (Только авалонцам, 4 очка)

Вы являетесь членом Ордена Верховного Короля, элитной организации, и ваша обязанность – исполнять желания королевы Элейн. Хотя Рыцари Элейн и не настолько известны, как монтенские мушкетеры, они славятся на весь Авалон как образцы отваги и чести. Принадлежность к Рыцарям Элейн означает, что королевство предоставляет вам одежду, жилье, оружие, пропитание и жалование в размере 10 гильдеров в месяц. Вы также можете попросить убежища в любом авалонском посольстве (хотя это может иметь последствия). Остальные члены Ордена будут защищать вас и придут на помощь, если потребуется – однако от вас всегда будут ждать того же. Остальные преимущества и недостатки, которые даёт принадлежность к Рыцарям Элейн, описаны в разделе «Рыцари Элейн» на странице 101.

Союзник сид (Только авалонцам, 2 очка)

Вы добились расположения сидов и заручились помощью одного из них. Но это палка о двух концах. С одной стороны, ваш союзник может помочь вам; с другой стороны, ему самому может потребоваться от вас помощь. И хотя его проблемы часто куда серьезнее ваших, он уже спас вашу жизнь больше раз, чем вы можете точно сосчитать.

Новое прошлое

Любовник сид

Вы оказались в любовных отношениях с одним из Благих. Сначала это был легкий флирт, но связь между вами становилась все сильнее, и его холодное сердце начало таять. А теперь начались проблемы.

Вы оба должны держать вашу любовь в секрете; Королева не оценит то, что один из ее подданных яхшается со смертными. Что хуже, многие сиды накладывают странные ограничения на своих возлюбленных, например, никогда не встречаться под лучами солнца или не посещать определенную комнату. Нарушить эти требования – значит найти себе неприятности, но отчего-то их возлюбленные почти всегда, в конце концов, делают это. И однажды последствия вашего романа заявят о себе.



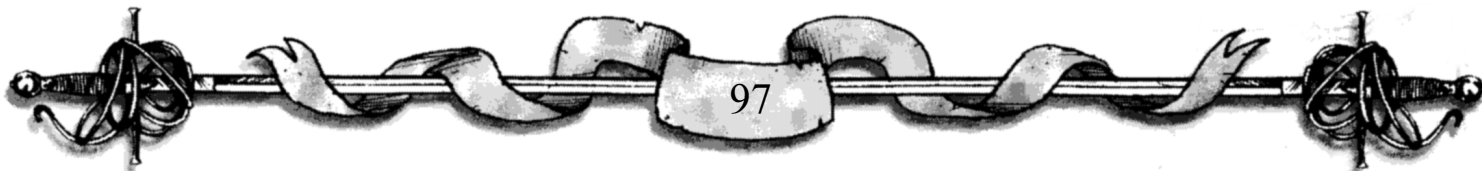
Новое снаряжение

Авалонский длинный лук

Авалонская история пестрит различными упоминаниями длинного лука, начиная с выстрелов Робина Славного Малого, заканчивая вдохновляющими победами Дэвида III над монтенцами. Авалоны используют луки более длинные и тяжелые, чем их противники с континента. Увеличенное натяжение обеспечивает авалонскому луку эффективную дистанцию выстрела в 200 футов. Остальные его характеристики совпадают с обычным луком, его описание можно найти в «Руководстве игрока».

Горский клеймор

Клейморы это Тяжелое оружие (3с2). Они чрезвычайно большие и тяжелые, и благодаря большой инерции наносят невероятные повреждения. Герой теряет один несохраняемый кубик на атаку, но получает один несохраняемый кубик на повреждения, когда использует клеймор.





Седьмое Море

Новое умение

Бард (гражданское умение)

Герои-барды бродят по землям Авалона, выискивая приключения, истории и загадки мира. И хотя они происходят из друидов, не обязательно нужно быть друидом, чтоб практиковать умение барда. Музыкантов и рассказчиков полным-полно.

Базовые навыки: Этикет, История, Ораторское искусство, Пение

Дополнительные Навыки: Дипломатия, Знание трав, Загадки, Знание сидов.

Знание трав

Вы обладаете обширными познаниями о растениях и можете сказать, какие из них съедобны, а какие годны для лечения. Это не то же самое, что первая помощь, вы не можете перебинтовывать раны. Но если у вас есть время и соответствующее снаряжение, вы можете найти нужные растения, чтобы не умереть от голода, или предотвратить заражение раны.

Загадки

Вы понимаете природу загадок и тайную мудрость, которую они несут. Это более, чем просто уметь дать ответ — это значит уловить особое знание скрытое за словами и применить его в своей жизни.

Знание сидов

У вас есть опыт общения с сидами; вы постигли часть их мудрости и знаете некоторые их секреты. Вы можете различить типы сидов по их облику и знаете как себя вести, чтобы завоевать их расположение.

Новые школы боя

Финнеган

Страна происхождения: Авалон (Инисмор)

Описание: Рори Финнеган неоспоримый чемпион кулачного боя в Инисморе. Он подтвердит. Как и любой из тех, кому он навалял. Короче — много кого можно спросить. В последние годы он начал учить своему особому стилю бокса всех, кому было интересно и по карману.

Финнеган разработал манеру бокса, здорово отличающуюся от традиционных видов кулачного боя. Вместо упора на пятки он перенес вес на носки. Вместо линейных перемещений, двигался по кругу. Вместо коротких прямых ударов в корпус, использовал уходы, апперкоты, удары наотмашь и толчки корпусом.

Основная слабость стиля Финнегана в том, что бойцу приходится отступать назад, чтобы держать противника в поле зрения. Агрессивный противник может в этот момент перейти в атаку и заставить потерять равновесие.

В отличие от других школ боя, последователи Финнегана не получают бесплатное членство в гильдии фехтовальщиков. Вместо этого они получают 1 свободный ранг в одном из своих фехтовальных навыков.

Основные требования: Бокс, Борьба

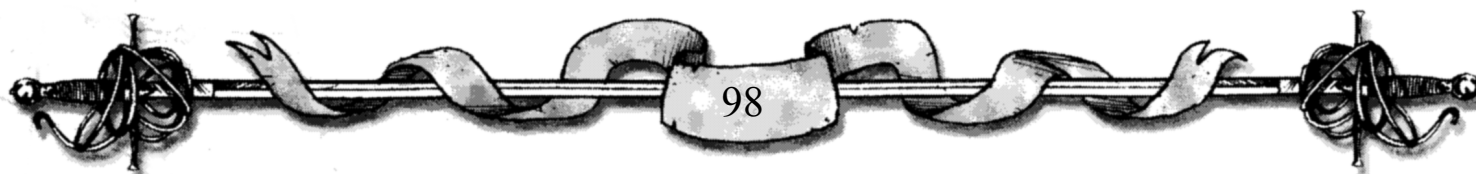
Навыки фехтовальщика: «Качание маятника» (*Bob'n'wave*), Ближний бой (*Corps-a-corps*), Обезоруживание (Безоружный) (*Disarm*), Поиск слабости (Финнеган) (*Exploit weakness*)

Правила опьянения

Сделайте проверку на **Мощь** против TN 10*количество доз спиртного, выпитых за эту сцену. Для каждого провала см.список внизу. (Провалы накапливаются). Примеры доз: бокал вина, кружка пива и т.д.

- 1: Легкое затрудненность речи
- 2: -1 несохраняемый кубик на броски до конца сцены
- 3: -2 несохраняемых кубика ко всем броскам; переходит в -1 в следующей сцене
- 4+: Вырубил до конца сцены. Если вы просыпаетесь, у вас -3 несохраняемых кубика ко всем броскам (это число уменьшается на 1 каждую следующую сцену пока не достигнет 0)

Обладающие Умением пить игнорируют эти правила.



Новый навык фехтовальщика: «Качание маятника». Стиль Финнегана учит бойцов двигаться кругами, постоянно отступая к слабой стороне противника (левой у правой, правой у левой). Когда противник промахивается, атакуя вас (как против Пассивной, так и против Активной защиты), вы можете понизить значение вашего следующего кубика действия на единицу за каждый уровень этого навыка. Вы не можете сделать это число меньше, чем номер текущей фазы.

Новичок: Бойцы стиля Финнегана обучены тому, как бить сильно. Ну, то есть – по-настоящему сильно. Ваши атаки голыми руками наносят 0с2 вместо 0с1.

Специалист: Те, кто учатся у Финнегана, должны быть готовы терпеть многочисленные ушибы и переломы, и это закаляет их, позволяя чудесным образом не обращать внимания на раны. Когда вы проваливаете бросок на ранения, разделите выпавшее значение завала пополам (округление вниз) прежде чем вычислять количество дополнительных драматических ранений.

Мастер: Ясно как день: вы деретесь лучше, опрокинув пару пинт. Мастера стиля Финнегана переворачивают штрафы от Опьянения (см. врезку на соседней странице) для бросков на Атаку, Повреждения, Поглощение и Активную защиту. Мастера никогда не теряют головы от выпивки; те, у кого есть Способность пить, также могут использовать этот бонус!

Славный Малый

Страна происхождения: Авалон

Описание: Робин Славный Малый первым научил свою банду грабителей использовать длинный лук. Годами секрет был известен нескольким дюжинам человек, но постепенно Робин начал обучать всех кто приходил. Его последователи умеют изготавливать особые луки и совершать выстрелы с удивительной скоростью. Со временем эти стрелки стали самыми ловкими лучниками в мире, пуская стрелы на огромные расстояния и даже выбивая оружие из рук противника.

Обучение Славного Малого подразумевает высокое мастерство обращения с длинным луком.

Мастера этого стиля достигают высот, недостижимых для других стрелков.

Главной слабостью стиля является пауза перед каждым выстрелом. Враг может воспользоваться этим, чтоб выстрелить самому, или попытаться убраться с траектории полета стрелы.

В отличие от других школ боя, последователи Славного Малого не получают бесплатное членство в гильдии фехтовальщиков. Вместо этого они получают 1 свободный ранг в одном из своих фехтовальных навыков.

Основные требования: Лучник, Охотник

Навыки фехтовальщика: Натягивание (*Arc*), Обезоруживание (Лук) (*Disarm*), Яркий прием (Лук) (*Tagging*), Поиск слабости (Славный Малый) (*Exploit weakness*)

Новый навык фехтовальщика: Натягивание (*Arc*). Ученики школы Славного Малого проводят месяцы, изучая искусство попадания в особенно далеко расположенные цели. За каждый уровень этого навыка, лучник увеличивает дистанцию лука на 5.

Новичок: Один из первых уроков школы Славного Малого это изготовление собственного лука. Лук, сделанный руками ученика, позволяет ему добавить Мощь к броскам на повреждения, как если бы это было оружие ближнего боя.

Специалист: Выучившись целиться и стрелять, студенты принимаются за скорость наложения стрелы. На уровне специалиста ученики стиля Славного Малого могут потратить одно действие, чтоб совершить две атаки. Обе атаки имеют штраф в два несохраняемых кубика на атакующий бросок.

Мастер: Когда лучники достигают этого уровня, они бесплатно получают +1 к своему Мастерству. Максимально возможный уровень Мастерства также поднимается на единицу. Таким образом, Мастер стиля Славного Малого может поднять свое Мастерство до 6 (или даже до 7, обладая Преимуществом Легендарная способность)



МакДональд

Страна происхождения: Авалон (Горные марки)

Описание: МакДональды это одни из самых свирепых воинов в Горных Марках. Их огромные клейморы вселяют ужас в их врагов. Единственный удар умелого в стиле МакДональда бойца способен разрубить человека пополам.

Стиль МакДональдов дик и непредсказуем. Члены клана известны тем, что не заботятся о собственной защите, предпочитая бешено атаковать, чтобы у врагов не хватает времени подумать о том, чтобы бить в ответ.

Главная слабость стиля МакДональдов это недостаток изящества. Бойцы предпочитают силой прорубать себе путь сквозь бой, так что достаточно ловкий и сообразительный противник может постепенно измотать их – до тех пор, пока не откроются. В конце концов, убить можно и одним ударом, так что последователям МакДональдов иногда хватает всего одной ошибки.

Базовые требования: Атлетика, Тяжелое оружие.

Навыки фехтовальщика: Мощный удар (Тяжелое оружие) (*Beat*), Агрессивная атака (Тяжелое оружие) (*Lunge*), Удар эфесом (*Pommel strike*), Поиск слабости (МакДональд) (*Exploit weakness*)

Новичок: Бойцы школы МакДональда могут игнорировать штраф для клеймора на один несохраняемый кубик при броске на атаку.

Эксперт: Яростные взмахи горского меча столь же необузданны, сколь и смертоносны. Перед тем как вы бросаете кубики на попадание, вы можете отложить любое количество из них сторону. Если удар прошел, можете добавить их в качестве несохраняемых к броску на повреждение.

Мастер: Мастера стиля МакДональда научились вкладывать в удары массу всего тела. Таким образом вы добавляете один сохраняемый кубик к броскам на повреждения, если деретесь клеймором (5с3 без учета модификатора Мощи).



Рыцари Элейн

В ордене Верховного Короля состоит около двух сотен человек, и хотя Двенадцать высочайших уже были описаны выше, нет никакой причины, по которой игрок не мог бы описать другого рыцаря. Орден сам тренирует своих членов, выбирая из самых лучших кандидатов, что можно найти на Авалоне. Особо заметные Герои (как, например, Берек) могут получить приглашение присоединиться уже будучи в возрасте, после того как окажут короне некую значительную услугу. Каждый рыцарь приносит клятву перед Королевой Элейн, которую он должен защищать всю оставшуюся жизнь. Для всех присоединяющихся к Ордену существуют следующие условия:

- Только авалонцы, горцы и инисморцы могут стать членами ордена. Они должны принести клятву верности королеве Элейн, обещая защищать людей Авалона от любой опасности.
- Все члены ордена обязательно покупают преимущество «Рыцарь Элейн».
- Все члены должны принадлежать к школам Донован, МакДональд или Славный Малый, или практиковать магию Чар. Друиды и последователи других школ не могут стать рыцарями.
- Все члены ордена работают под руководством кого-то из Двенадцати. Именно он дает им задания. Хотя в реальности рыцари не могут выбирать, на кого именно они работают, игроку может быть предоставлен такой выбор. Лоренс Лок не имеет рыцарей в подчинении, а «рыцари» Берека это морские псы, описанные в книге «Пираты» (при этом морские псы не считаются членами ордена). У Борса МакАлистера небольшая команда рыцарей, выполняющих специфические поручения, характер которых подробно описан в главе «Герой». Игроки, желающие работать на Борса, должны предварительно обсудить это с Мастером. Остальные девять не имеют особых условий для работы на них. У членов ордена имеется бесплатное Преимущество Патрон, отражающее, кому из рыцарей они служат. В данном

случае патроны не приносят денег, но у них можно попросить совета.

- Все члены ордена должны придерживаться строгого кодекса чести. Если Репутация рыцаря падает ниже 5, его лишают титула и изгоняют из ордена. Те, кто продолжает создавать проблемы, могут дожидаться полуночного визита Борса МакАлистера.
- Ни один член ордена не может принадлежать к другому рыцарскому ордену, включая Розу и Крест. Рыцари Элейн и Рыцари Розы и Креста развили отношения до дружеского соперничества друг с другом, но обе стороны играют честно.
- В обмен на эти условия, рыцарь получает выгоды, описанные в преимуществе «Рыцарь Элейн». От него ожидают, то он будет умножать славу Авалона, защищать справедливость, и заниматься прочими славными делами, подобающими последователю столь благородного ордена. Тех, кто оправдывает ожидания, ожидают величайшие почести, какие только можно представить на Зачарованных островах.

Обет Ордена Верховного Короля

Перед лицом Ее Величества Королевы и всеми Триедиными королевствами, приношу торжественную клятву:

Защищать справедливость везде, где бы я ни был, на земле, в море и на небесах;

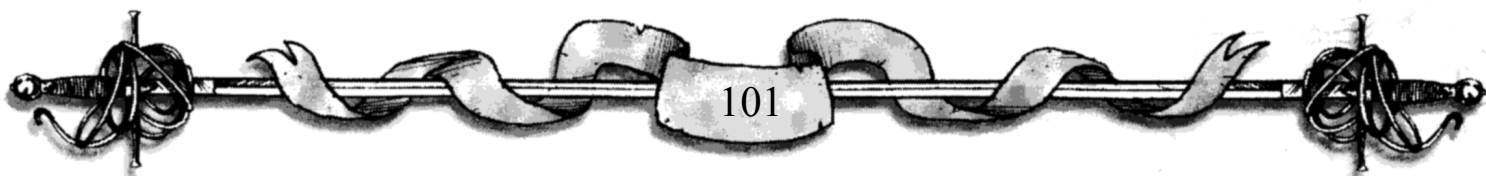
Сохранять законы Авалона и защищать его от врагов;

Защищать невинных и беззащитных;

Служить примером чести и благородства Зачарованных Островов в моих мыслях, словах и деяниях;

А также защищать Ее Величество Королеву от всех врагов, внешних и внутренних.

В этом я клянусь во имя Верховного Короля, Ее Величества и Триединых королевств.





«Школа» друидов

(Только авалонцам, 20 очков)

Навыки: Весна, Лето, Осень, Зима, Луна

Степень ученика: Пророчество

Степень адепта: Малый гейс

Степень мастера: Большой гейс

У друидов нет официальных школ, они просто передают свои удивительные умения достойным людям. Герои, что вливаются в их ряды, познают таинства, которые хранят звезды и деревья. Друиды знают секреты, которые шепчет ветер, и они годами изучают загадки гейсов; в их словах таится власть правосудия. За пределами больших городов друиды могут выступать судьями, вынося решения по гражданским спорам и разбирая дела в маленьких деревнях, где нет собственных судов.

Начинающие друиды занимаются тем, что рассказывают истории и поют песни. При этом в их словах заключены поучения, способные подарить мудрость всем готовым услышать. Большинство друидов обладает умениями Доктор и Охотник, это отражает их знания в областях врачевания и травничества. К тому времени, как они поднимаются до высших ступеней в ордене, они узнают многое об устройстве мира. Практически у всех друидов есть также умение Бард, описанное на странице 95; если друид не имеет навыков барда, тому должна быть очень серьезная причина.

Друиды определенно владеют некой магией – их способности описываются по той же схеме, что и другие формы волшебства – но это не та магия, которую используют дворяне Тэйи. В терминах системы Седьмого Моря способности друидов это разновидность шаманской магии, и они игнорируют эффекты отмены или развеивания магических эффектов. Герой, имеющий колдовское наследие, не может использовать и учить шаманскую магию, и подвержен ее действию как обычный человек.

Господство

Друиды основывают свою магию на временах года и лунном календаре, циклы которого на Тэйе составляют 28 дней. Каждый из пяти Навыков это *господствующее* время года. Каждую из *перемен господства* друиды отмечают особыми церемониями, часть которых тщательно скрыты от посторонних глаз. Когда друид использует свою магию, он совершает бросок Разум + значение Навыка, который является господствующим в данный момент.

Навык Весны господствует с 1 числа Кварта до 30-го Секта. Навык Лета – с 1 Июля до 30 Септима. Навык Осени – с 1 Октава до 3-го Децима. Навык Зимы – с 1 Прима до 30 Терция. Навык Луны господствует ночью, исключая новолуние: это отменяет господство остальных четырех Навыков.

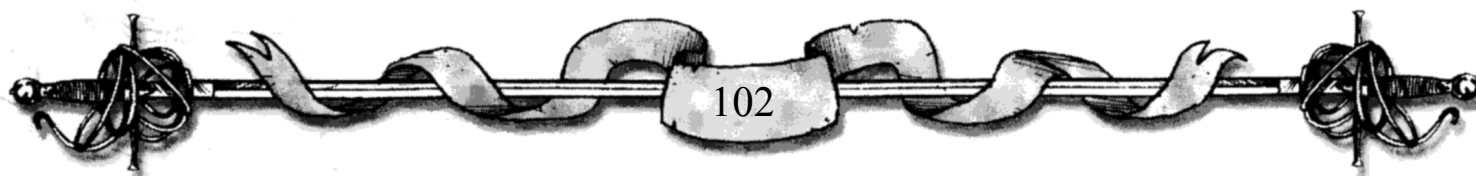
Во время новолуний и Мессы Пророка ни один из Навыков не является господствующим. Если друид творит магию в это время, он использует для броска только значение Разума.

Степень ученика: добрый знак

Трижды в течение одной Истории вы можете использовать свое знание примет и намеков мироздания, чтобы предугадать подходящий момент для успешного действия. В рамках системы Седьмого Моря это значит, что вам позволено добавить уровень вашего господствующего Навыка к броску другого героя после того, как он уже был сделан. Например, если другой герой совершает бросок на Атаку и выкидывает 18 в броске против TN 20, а у вас есть второй ранг в господствующем навыке, то вы можете использовать свою способность чтоб увеличить его бросок до 20. Эту способность можно использовать только один раз для одного броска.

Уровень адепта (Бард): малый гейс

Вы можете использовать свое знание власти слов для наложения малого гейса на других героев. Нельзя поддерживать более трех различных малых гейсов одновременно, и ни один герой не может иметь более двух малых гейсов за раз. Малый гейс это ограничение, накладываемое на ге-





Драма

роя, и одновременно делающее его сильнее. Если герой нарушает любое из ограничений, гейс считается разрушенным и больше не дает преимуществ.

Наложение малого гейса

Чтоб наложить малый гейс, необходимо громко произнести его, стоя перед объектом воздействия. После этого нужно совершить бросок на Разум + господствующий Навык против TN 20 и потратить количество кубиков Драмы, зависящее от того, насколько строги ограничения гейса.

Чем сильнее будут ограничены действия цели, тем меньше кубиков Драмы требуется потратить. Относительно простой гейс, например «никогда не есть собачатины», стоит заклинателю 3 кубика Драмы. Гейс, условия которого сложно не нарушить, например «никогда не мыться», требует траты 2 кубиков Драмы. Очень сложный гейс, например «всегда оказывать гостеприимство незнакомцам», стоит 1 кубик Драмы. Стоимость конкретного гейса Мастер должен определить по своему усмотрению. Кубики Драмы должны быть потрачены даже в том случае, если друид проваливает бросок на Разум + господствующий Навык.

Выгоды малого гейса

За каждый малый гейс, под действием которого находится герой, он получает 1 очко опыта в конце Истории.

Разрушение малого гейса

Когда герой нарушает условия малого гейса, все очки опыта, которые он мог получить за гейс в конце текущей истории, оказываются потерянными. Кроме того на героя нельзя наложить новый гейс до начала следующей Истории.

Уровень Мастера (Олав): большой гейс

Вы можете накладывать большой гейс на других героев. Вы не можете поддерживать более одного большого гейса за раз, и ни один герой не может находиться под влиянием более чем одного большого гейса.

Примеры гейсовых слабостей

от огня
от пули
от младенца
если стоишь под луной
в крошечной тьме
от рыжего человека
от женщины-левши
от коня своего

Примеры малых гейсов

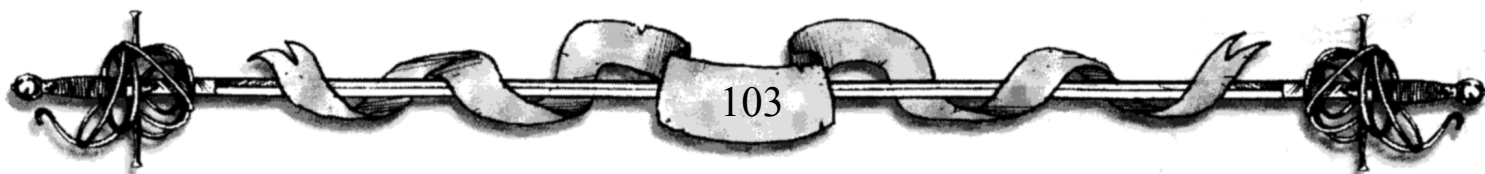
Никогда не снимать ботинок
Никогда не снимать меча
Всегда брить голову
Никогда не мыться
Никогда не говорить своего имени незнакомцам
Всегда оскорблять людей при первой встрече
Никогда не есть (свинину/говядину/курятину)
Никогда не (есть/пить) (одному/прилюдно)
Никогда не просить награды и/или отказываться
Никогда не использовать (меч/пистолет/нож)
Никогда не вступать в поединки до полудня
Никогда не отказывать в просьбе (леди/лорду)

Примеры больших гейсов

Может принять смерть только от (огня/меча/пистолета)
Может принять смерть только (в дождливый/солнечный день)
Может принять смерть только под светом луны
Может принять смерть только от (заточенного/дробящего/огнестрельного) оружия
Может принять смерть только от (бородатого мужчины/женщины/лысого мужчины)

Модификаторы наложения гейса

Если произнесен при дворе королевы Элейн: +2 сохраняемых кубика
Если произнесен при любом другом дворе: +1 несохраняемый кубик
Если репутация цели больше 50: +2 несохраняемый кубик
Если репутация заклинателя больше 50: +1 сохраняемый кубик
Если заклинатель бард: +1 сохраняемый кубик
Если заклинатель друид: +2 сохраняемых кубика





Большой гейс

Большой гейс это ограничения, наложенные на способ, каким герой (или злодей) может умереть. Героя становится возможно убить только при соблюдении всех условий. В противном случае сама судьба обернется таким образом, что его жизнь будет спасена. Конечно, ему может хорошо достаться, но если не соблюдены условия гейса, он не сможет умереть.

Наложение большого гейса.

Чтоб наложить большой гейс, вы должны выбрать слабость, которую одобрит ваш Мастер (обратитесь к списку примеров), после чего сказать своей цели примерно следующее: «ты можешь принять смерть только [впишите сюда слабость]», сделать бросок на Разум + господствующий Навык против TN 40, и потратить 3 кубика Драмы. Эти кубики драмы будут потеряны даже в случае провала броска на Разум + господствующий Навык.

Налагаемая слабость должна иметь одну – и только одну – характеристику, к которой привязана. Вариант «Бородатый мужчина» – принимается. «Одноглазый, лысый, шепелявый бородач, у которого пальцы скрючены параличом» – нет.

Преимущества большого гейса

До тех пор, пока условия гейса не встретились герою, он не может быть убит. Возможны ранения, увечья, потери сознания по обычным правилам, но не смерть.

Нарушение большого гейса

Когда героя атакует с помощью его слабости, у него огромные неприятности. Мало того, что такая атака может убить его, он еще и оказывается практически беспомощен против нее. Он не может тратить кубики драмы, пока находится под влиянием своей слабости, и не способен предпринимать активную защиту против атак. Наконец, если количество драматических ранений, нанесенных его слабостью, достигает удвоенного значения Стойкости, он немедленно умирает, а урон не может быть вылечен (даже с помощью волшебства).

Помните, что Мастер – последняя инстанция в вопросах проявления гейсов и слабостей. Он может интерпретировать ваши слова по-своему, чтоб использовать их против вас, если вы будете неосторожны. Например, «ты можешь быть убит только мертвецом» может значить, что человек, которого все считают мертвым, тайно продолжает жить, ожидая шанса нанести удар.

Сами друиды – тайный титул, стоящий в ордене друидов выше олава – обладают возможностью налагать еще более могущественные гейсы, нежели описанные здесь. О Дервиддоне рассказывают, что он предрекал, как сыновья будут предавать своих отцов, а пламенные любовники – убивать друг друга, ослепленные своей страстью. Только семь друидов когда-либо проявляли подобную магию; по этой причине они внушают страх повсеместно.

Новые Навыки Чар

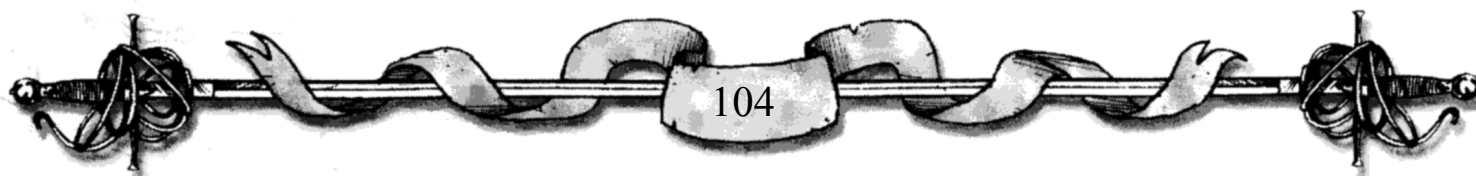
Здесь представлены десять новых Умений Чар в дополнение к тем, которые перечислены в «Книге Игрока». Не забудьте, что чародей не может взять более одного Умения на каждый из пяти базовых параметров.

Айзек Снагтс (Разум)

Айзек Снагтс был известен своими молниеносно быстрыми руками. Он служил в Авалонской армии и однажды у его подразделения кончились стрелы. Пробежавшись перед вражескими порядками, Айзек поймал каждую стрелу из тех, что были выпущены в него, и принес их своим солдатам, восстановив запасы. Благодаря этому было нанесено поражение монтенской армии.

Ученик: Вы можете потратить кубик Драмы после того, как приняли решение воспользоваться Активной защитой. В результате вы добавляете к своему броску двойное значение ранга в этом Умении. Например, 22 превратится в 28, если у вас третий ранг в этом Умении.

Адент: Вы можете потратить кубик Драмы и одно Действие, чтобы поймать стрелу или мета-





Драма

тельный снаряд, брошенный или выпущенный в вас. У вас должна быть свободна одна рука для выполнения этого приема, также вы не получаете урона – это рассматривается как успешная Активная защита.

Мастер: Вы можете потратить один кубик Драмы и одно действие, чтобы поймать пулю, выпущенную из пистолета или мушкета в вас. Вы должны иметь одну свободную руку и не получаете урона, это рассматривается как успешная Активная защита.

Безумный Джек О'Баннон (Стойкость)

Инисморский король всегда подходящая тема для мифов и легенд. Легенды рассказывают, что у него целый ворох трюков: прятаться за крохотными предметами, возникать в неожиданных местах, и жить лишь затем, чтобы проснуться еще одним утром.

Ученик: Потратьте кубик Драмы когда стоите позади частично скрывающего вас предмета, чтобы спрятаться. Вы можете оставаться невидимым до тех пор, пока не пошевелитесь, но вас могут слышать, а если вы захотите высунуться сверху, чтобы посмотреть на происходящее, верхняя часть вашего тела станет заметна.

Адепт: Потратьте кубик Драмы, чтобы шагнуть за один предмет и выйти из-за другого, расположенного в пределах количества футов, равного количеству рангов этого Навыка помноженному на 100, от первого объекта.

Мастер: Ваш герой может потратить три кубика Драмы, когда он убит. На следующее утро он вернется к жизни, все его раны затянутся и все опасные субстанции выйдут из его тела. Тем не менее, его Мощь понизится на 2 из-за смертельного потрясения, и если при этом Мощь упадет до нуля, умение не сработает и герой все равно умрет. Естественно, пока эта способность действует, героя могут и успеть похоронить...

Джеремиа Берек (Характер)

Джеремиа Берек – живая легенда. Он добился такой известности, что чародеи начали обращаться к легендам о нем (и его невероятной удаче) для обретения сил. Всем известно, что выскальзывать из невесть откуда возникающих и на первый взгляд безнадежных трудностей для него – раз плюнуть.

Ученик: Потратьте кубик Драмы и добавьте удвоенное значение этого Умения к следующему броску. Таким образом, если вы имеет три ранга в этом умении и выбрасываете 22, ваше окончательное значение станет равным 28.

Адепт: Потратьте кубик Драмы перед тем, как сделать бросок. За каждый кубик, который взорвется в ходе этого броска, бросьте и сохраните два кубика, а не один как обычно.

Мастер: Потратьте кубик Драмы после провального броска. Теперь вы можете перебросить еще раз. Тем не менее, если результат снова будет провальным – придется смириться. Это умение нельзя применять более одного раза на бросок, как и совмещать с любыми другими способностями, позволяющими перебрасывать проверки.

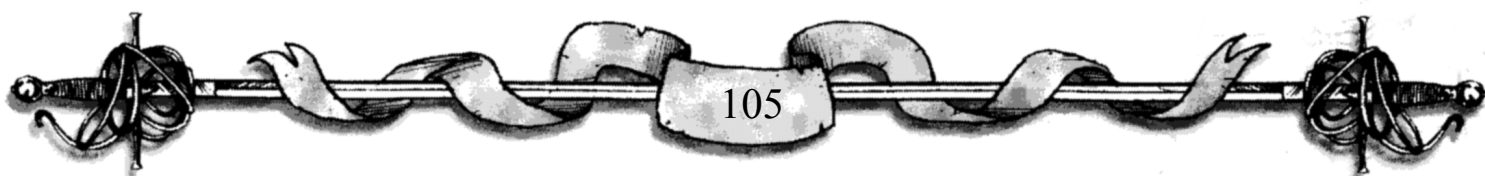
Железная Мэг (Мощь)

Железная Мэг, по заверениям очевидцев, была самой крепкой женщиной из всех, когда либо живших на земле. Она получила свое прозвище за то, что ела гвозди на завтрак, а ужинала мечами. Говорят, однажды она поймала пушечное ядро и откусила кусочек, пока оно было еще горячим, в насмешку над стрелявшими пушками.

Ученик: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы мгновенно вылечить себе 5 Поверхностных Ран за каждый ранг в этом Умении.

Адепт: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы отменить эффект одного яда, действующего на вас в данный момент.

Мастер: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы автоматически преуспеть в проверке на Драматическое ранение, TN которой не превышает 100.





Каменный Рыцарь (Стойкость)

Каменный рыцарь вошел в легенду благодаря своей отваге. Воззвав к подкреплению, находящемуся в сотнях миль, он в одиночку удерживал в узком проходе армию вторжения. Битва продолжалась всю ночь и весь день. Однако, как только он увидел своих товарищей-рыцарей, стоящих позади него, то сразу упал замертво от изнеможения.

Ученик: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы позвать на помощь. Вы можете выбрать несколько друзей, числом, не превышающим ваш ранг в этом Умении. Они услышат вас, независимо от того, какое расстояние вас разделяет, и моментально узнают, где вы находитесь (или, по крайней мере, откуда вы кричали).

Адепт: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы игнорировать уровень Страх, не превышающий ваш ранг в этом Умении, до конца Сцены.

Мастер: Вы можете потратить кубик Драмы и выбрать участок земли (или мост, и т.д.), не более десяти футов в ширину и в длину. До тех пор, пока вы не встретите восход и закат, и пока не сойдете с выбранного участка, вас нельзя убить или покалечить. Вы по-прежнему получаете Драматические ранения, но они не действуют на вас до тех пор, пока не пройдет эффект этой способности. Если вы покинули выбранное место – эффект прекращается немедленно. Если количество Драматических ран, которые вы имеете к тому моменту, втрое (или более) превышает вашу Стойкость к тому моменту, когда Чары рассеиваются, то вы падаете замертво там, где стоите.

Король Роберт Темный (Стойкость)

Роберт объединил кланы Горных Марок посредством своей мощной индивидуальности, заработав себе место в их легендах. Великие победы и военные перевороты со временем стали ассоциироваться у людей с его именем. И по сей день об особо талантливых лидерах говорят, что на них лежит благословление Роберта.

Ученик: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы добавить ваш ранг в этом Умении к общему



Драма

броску на Стратегию в этом раунде. До трех чародеев могут одновременно способствовать успеху армии таким образом. Если генерал этой армии – МакЛауд, то максимальное количество одновременно действующих волшебников увеличивается до пяти.

Адепт: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы добавить ваш ранг в этом Умении к броску Личных Результатов во время массового сражения.

Мастер: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы добавить удвоенное значение вашего ранга в Лидерстве к следующему броску нескольких людей (до пяти одновременно, причем людей выбираете вы сами). Вы не можете выбрать одного человека больше одного раза. Этот бонус должен быть использован до конца Сцены, иначе он пропадает.

Король Элилот (Разум)

Согласно легендам, королю Элилоту удалось крепко подружиться с сиду, что и стало источником всех Чар. И через многие годы он остается любимцем Благого Двора.

Ученик: Потратьте кубик Драмы чтобы прибавить пятикратное значение этого умения к единичному использованию системы Острого Ума против сидов. Только Очарование и подобные ему действия могут получать этот бонус при использовании против Благих, равно, как лишь Запугивание и прочие подобные – против Неблагих.

Адепт: Потратьте Кубик Драмы чтобы призвать на помощь любого ближайшего Благого. Бросьте Стойкость+Король Элилот против TN 30. Если бросок успешен, Благой отзовется на призыв и приложит все силы к тому, чтобы помочь вам (не бесплатно, конечно). Если результат броска составит 10 или меньше, на зов откликнется кто-то из Неблагих, и расплата за его содействие (если он не прикончит вас на месте) будет много, много более жестокой.

Мастер: Потратив кубик Драмы вы создаете во круг себя десятифутовый круг, в пределы кото-

рого не в состоянии проникнуть Неблагие сиды. Их также отбросит от вас, если они находятся внутри круга в момент, когда вы активируете это умение, и они не могут воздействовать на вас своим волшебством, пока длится эффект. Вы можете поддерживать этот эффект столько, сколько сумеете не уснуть (требуется делать проверку Стойкости каждое утро, иначе вы падаете и засыпаете. Сложность составляет TN 10 за каждый день бодрствования). Если вы сойдете с места, эффект прекратится, а любой покинувший круг самостоятельно немедленно станет уязвим для Неблагих.

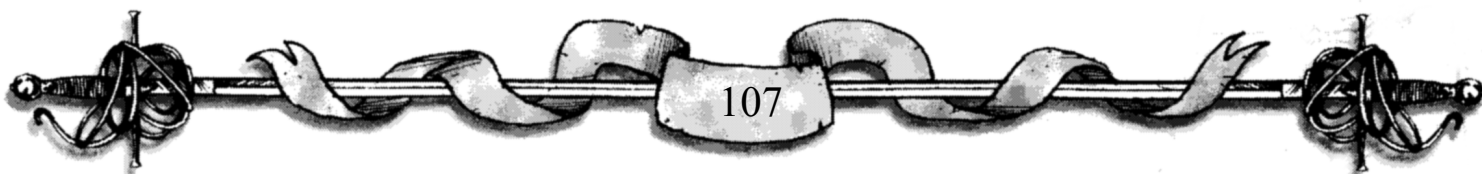
Святой Роджерс (Характер)

Капитан Роджерс был одним из величайших пиратов в истории. Говорят, что корабль был частью его самого – они были как два близких друга, идущих по волнам рука об руку. Ни мужчина, ни женщина никогда не могли встать между ними, и когда Роджерс пропал, шторм вскоре забрал и его корабль. Предположительно, они вновь отыскивали друг друга во владениях Святой Розы, но никто не уверен в этом точно.

Ученик: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы добавить утроенное значение вашего ранга в этом Умении к проверке любого Навыка из Умения Моряк. Так, если у вас ранг 4 в этом Умении, и вы выбросили 18, то бросок становится равным 30.

Адепт: Вы можете потратить один кубик Драмы, чтобы мгновенно восстановить повреждения от одного Критического попадания у корабля, поверхности которого вы касаетесь.

Мастер: Вы можете потратить один кубик Драмы, чтобы стать кораблем, штурвал которого держите в руках. Вы двое считаетесь единым целым. Всякий раз, когда один из вас должен совершить любую проверку, используйте наибольший параметр (ваш или корабля). Способность прекращает действовать, как только вы выпустите штурвал. Более того, если вы получаете Драматическую рану, то и корабль получает Критическое Попадание, и наоборот.





В дополнение к описанным выше возможностям, мастер умения Святой Роджерс может (один раз в жизни) выбрать одну из следующих особенностей и даровать ее кораблю.

- Способность корабля получать Репутацию и использовать кубики Репутации в качестве кубиков Драмы тем же образом, что обычные маги, использующие Чары. Корабль имеет количество кубиков Репутации равное сумме кубиков Репутации его команды, поделенной на 10 (с округлением вниз). Например, если команда имеет 23 кубика Репутации, корабль получит 2 таких кубика.

- Постоянный бонус +2 к любому параметру корабля, с игнорированием любых ограничений на максимальное значение.

- Способность корабля самостоятельно прокладывать курс. Если только рулевой нарочно не направит его на препятствие или к берегу, корабль будет, независимо от обычных ограничений движения, держать курс в обход подобных мест.

Черный Плащ (Мастерство)

Черный Плащ был величайшим вором в истории Авалона. Говорят, он мог взобраться на любую стену, взломать любой замок и никогда не оставлял следов.

Ученик: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы скрыть все ваши следы до конца Сцены. TN вашего отслеживания возрастает на 5 за каждый ваш ранг в этом Умении.

Адепт: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы понизить TN одной проверки Лазанья на 10 за каждый ранг в этом Умении.

Мастер: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы понизить TN одной проверки Взлома на 10 за каждый ранг в этом Умении.

Энн дочь Ветра (Мастерство)

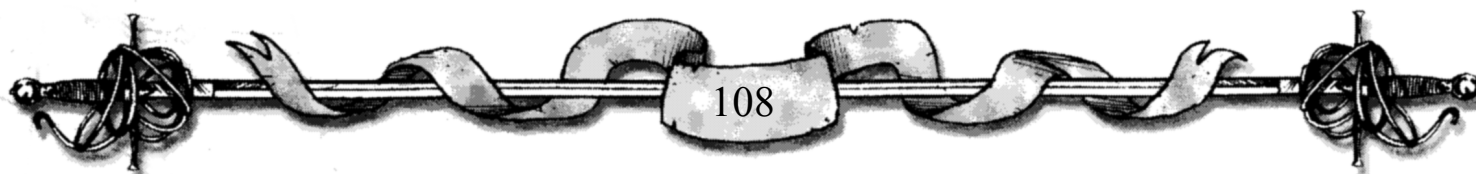
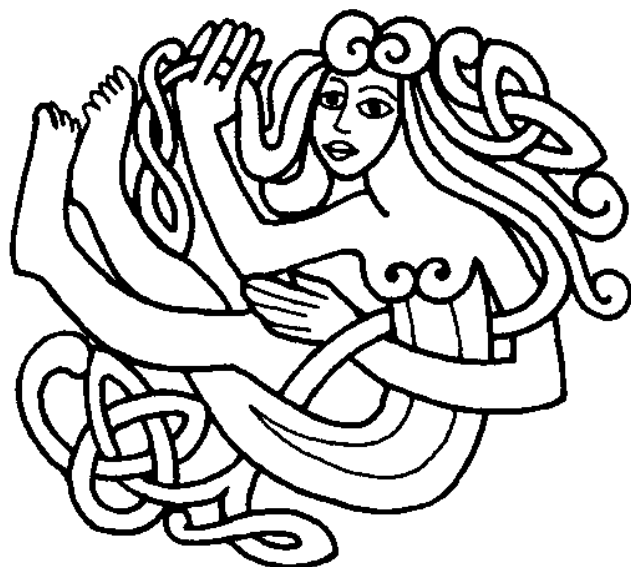
Энн дочь Ветра была легендарной женщиной, выигравшей гонку с четырьмя ветрами. В награду она получила кубок, который всегда был полон вина, горшочек, всегда полный тушеного мя-

са, и сумку, в которой всегда было полным-полно хлеба. Это было очень кстати, потому что она так устала в ходе гонки, что уселась на землю и ела три месяца, чтобы восстановить силы.

Ученик: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы добавить пятикратное значение вашего ранга в этом Умении к общему значению своей Инициативы до конца раунда.

Адепт: Вы можете потратить кубик Драмы, чтобы добавить ваш ранг в этом Умении к рангу в Умении Спринт до конца раунда.

Мастер: Вы можете потратить кубик Драмы, после чего моментально потратить все ваши действия в Раунде, игнорируя правила для быстрых действий. Этот прием может быть выполнен в начале раунда, после того, как все сделали свои броски на Инициативу. Если несколько чародеев хотят воспользоваться этой способностью, то первым начинает тот, у которого общее значение Инициативы выше.



Волшебные предметы

Фирибренд

Фирибренд это оружие огромной чародейской силы, которым обладает Избранник Озерной Леди – на данный момент это Лоренс Лок. Клинок наносит 4к4 повреждения. Владелец этого клинка игнорирует штрафы за использование без соответствующего навыка, пока сохраняет статус Избранника.

Также, пока меч находится на берегах Авалона (или Инисморы, или Горных Марок), и остается в ножнах, его владелец не получает ран от любой атаки клинком. В дополнение, это оружие может прорубить любой материал, включая дракенайзен. Это значит, что бонусы доспехов не действуют против Фирибрэнда.

Грааль

Грааль не столько предмет, сколько символ отношений людей и сидов. Это олицетворение обещания человечества хранить и защищать земли, а так же уважать традиции и легенды Авалона. Пока монарх Авалона справедлив, Грааль хранит Авалон. Покуда Авалон владеет Граалем, страна никогда не падет перед захватчиками. Сейчас он стоит в тронном зале Элейн, где никто кроме королев не может прикоснуться к нему.

Семимильные башмаки

Обычно подобными вещами обладают барды и друиды, хотя другие тоже могут использовать их, пусть и с меньшим эффектом. Они позволяют владельцу путешествовать с удивительной скоростью, проносясь по земле со скоростью выпущенной стрелы. «Шагая» куда угодно по полю своего зрения, друид в семимильных башмаках может за день пересечь остров Инисмор. Для этого необходимо всего лишь несколько секунд концентрации.

Герой не-друид, носящий такие башмаки, не может «шагать», но получает +1 к Мастерству для всех не боевых действий. Возможны также

варианты, позволяющие моряку подпрыгнуть на 20 футов (около 6 м.), или перескочить с корабля на корабль.

Башмаки ни при каких обстоятельствах не будут работать в бою или под крышей. Им недостает точности для использования в ближнем бою или маневрирования в любом помещении площадью меньше стадиона.

Чаша Теуса

Этот золотой кубок имеет силу исцелять любого, кто выпьет из него. Потративший кубик Драмы и отхлебнувший любую налитую в кубок жидкость герой получает автоматическое исцеление всех имеющихся ран. Однако чаша может быть использована лишь один раз для одного человека. Единоразово прикоснувшись к благословию, он никогда больше не сможет излечиться с ее помощью.

Трутница

Маленькая коробочка содержит безграничное количество трута, воска, масла и почта всего остального инвентаря путешественника. Каждый раз, когда Герой запускает руку в коробку, там появляется что-нибудь, что может поместиться в объем 3*4*6 дюйма (7,5*6*15 см.). Герою нужно просто подумать о том, что ему нужно, и оно появится. Вещь исчезает через день, и в день можно «вызывать» не больше 20 отдельных предметов. Из коробочки нельзя достать деньги.

Неблагая Чаша

Чаша Неблагого Двора однажды исчезла из долины, где она лежала веками. С тех пор Неблагие сиды всех мастей тщетно охотятся за ней. Это извращенная копия Грааля, изломанный, потемневший кубок из черного базальта. У того, кто отопьет из него, бледнеет кожа на один день и одну ночь. По ночам его кожа будет источать неяркое бледно-зеленое свечение. На все это время он получает Преимущества Обостренные чувства и Ночное зрение. Но Чаша отмечает того, кто пил из нее, и любой Неблагой рано или поздно узнает, кто держал в руках их святыню. Пользуйтесь с осторожностью.





Легенда



Игрок

Герои-сиды

Некоторых игроков может заинтересовать идея отыгрыша героя-сиды. Несмотря на то, что Фаэ являются потенциальным разбалансирующим элементом игры, при правильном отыгрыше они способны стать великолепным дополнением к любой команде. Однако водить их следует осторожно, отслеживая малейшие намеки на подавление сидом остальных или возникновение слишком частых конфликтов внутри отряда. Герои-сиды не могут быть бессмертными и не могут обладать большинством невероятных сил, доступных их собратьям. Нельзя играть всесильным и неукротимым богом. Кроме того, если использовать сида в качестве такого спец-инструмента, этот потенциально очень интересный персонаж очень быстро потеряет свое очарование. Однако, если игрок будет достаточно зрелым для того, чтобы играть свершено чуждым существом и хочет изучить Тейю с неожиданных сторон, сид может оказаться прекрасным решением.

Как упоминалось ранее, Дивный Народ – не люди и никогда ими не были. У них специфический взгляд на многие вещи и они не понимают истинных эмоций. Они могут изображать эмоции и подчиняться каким-то правилам, создавая видимость людской морали, но не имеют реальной привязанности к людям, каковую изображают. Раздел «Сиды» данной книги содержит больше информации о психологии Благих сидов. Игрок, намеренный отыгрывать сида, должен внимательно изучить его.

Подконтрольный игроку сид имеет уникальное бытие – он заперт между Брин Бресайл, домом Благих, и смертным миром, где сейчас находится. Все герои-сиды потеряли контакт с Брин Бресайл и теперь отделены от своего народа. Королева Небес зовет их «Падшими», что лишь слегка отличается от «Непрощенных» Неблагих. Одни из них были изгнаны, как и Неблагие, за настоящее или мнимое преступление. Другие столкнулись с волшебством более мощным, чем их собственное, и поплатились. Еще часть познала недостижимую мечту всех сидов – истинные, неподдельные человеческие эмоции. Однажды смертный мир коснулся их, и почувствовав это, они покинули Брин Бресайл, чтобы не «заразить» своих собратьев.

Независимо от причины, герой отрезан от своей древней родины и должен продолжать свой жизненный путь в мире смертных. Бессмертие более недоступно ему, и хотя стареет он нечеловечески медленно, ледяное дыхание смерти теперь всегда будет овивать бывшего бессмертного. Лишены они и былой неуязвимости к людскому оружию. Порох и сталь теперь действуют на них так же, как и на всех других людей. Наконец, психологическая травма от изгнания из родного края – тоже сильный удар. Он имеет дело с незнакомым пугающим миром, страдая от буйства эмоций, которые отныне для него столь же реальны, как для любого человека. Исходя из вышесказанного, Мастер и игрок должны совместно разработать для этого героя Прошлое, и добраться в итоге до причин, заставивших сида находиться там, где он сейчас находится.

Из-за своего падения сиды-герои смотрят на вещи несколько иначе, чем все остальные. Фаэ бессмертны, смерть и старения не существуют в их королевстве. Герой только что покинул эти места и теперь должен разбираться с последствиями. Представьте кого-то, прожившего миллионы лет не имея понятия о времени, разложении, или постоянных изменениях. Внезапно он чувствует, как его тело умирает кусочек за кусочком, и должен мириться со сроком жизни мотылька-однодневки. Все эти ощущения вываливаются на него, еще не имеющего опыта эмоционального

существования, определяющего человеческое бытие, не давая времени свыкнуться с новыми качествами.

Итог для каждого будет особым. Кто-то из Падших смотрит на это как на великое приключение – что-то, ранее не доступное их ощущениям. Другие погружаются в мысли об ужасе случившегося или делают из этого эпическую трагедию с собой в главной роли. Как бы то ни было, все они подвешены между двумя мирами: они больше не сиды, но им никогда не стать и истинными людьми. И это пронизывает каждый аспект их существования.

Игроки могут отыгрывать любых сидов, которых захотят – от нечеловечески прекрасных Лордов и Леди до зловещих, но озорных гоблинов. Если их не устраивают готовые варианты, они могут создать что-то свое, используя любую физическую форму, какую захотят. Креативные игроки могут захотеть создать привычки для своего героя и может быть даже легенду о том, кем он был до своего падения. К примеру, он не давал покоя фруктовому саду в какой-то деревне, или кто-то помнит, как он воровал детей каждое полнолуние. Несколько местных историй про сида и ряд привычек, основанных на его «прошлой жизни» могут открыть широкие возможности для создания персонажа.

Правила

Герои-сиды обладают сверхъестественными возможностями, недоступными их смертным соратникам, но за все надо платить. Ниже приведены правила описывающие преимущества и недостатки с которыми каждый падший сид должен мириться.

Можно ли создавать героя-сиды для конкретной игры решает только и исключительно Мастер.

Очки героя

Герои-сиды получают 100 Очков героя на создание, так же как и любые другие герои.

Характеристики

Герои-сиды начинают игру со всеми характеристиками равными 2, вместо 1. Так же считается,





что такие герои имеют Легендарную способность на все характеристики.

Умения и Навыки

Герои-сиды могут брать любые умения кроме перечисленных: Преступник, Арбалет, Грязная драка, Доктор, Огнестрельное оружие, Тяжелое оружие, Торговец, Панцерхенд, Древковое оружие, Кулачный бой, Ученый, Слуга, Знание улиц, Школы фехтования, Борьба. Герои-сиды так же не могут выучить *ни один* Навык из тех, которые находятся в составе перечисленных Умений, разве что он окажется продублирован еще в каком-то Умении, не входящем в этот список.

Преимущества

Герои-сиды не могут брать *никаких* *Преимуществ*. При этом она автоматически получают на стадии создания героя следующие Преимущества:

- Внешность (10 очков) и Опасная красота
- Боевые рефлексы или Звериное чутье (но не оба сразу)
- Большой или Маленький (но не оба сразу)
- Медленное старение и иммунитет к болезням и Чувство Чар из Преимущества Кровь сидов.

Герой-сид может начать со снаряжением сидов (см. главу третью), с той же скидкой что и герои с Преимуществом Кровь сидов: -1 на все цены, минимум 1 очко персонажа. При этом герои-сиды могут владеть любым количеством предметов снаряжения сидов на общую сумму в 10 очков персонажа.

Кубики Драм

Герои-сиды не имеют кубиков Драм. Единственный для сйда способ получить кубик Драм — от другого героя, благодаря какому-то из игровых эффектов (например — одной из Добродетелей). Обратите внимание на раздел «Волшебство» чуть ниже.

Недостатки

Все герои-сиды страдают от Проклятий *Восприимчивости к железу*, *Уязвимости к железу*, *Уязвимости к соли*, *Бегущей воды* и *Даров* из Преимущества Кровь сидов. Вдобавок сиды особенно уязвимы к проверкам системы Остро-

го Ума. Персонажи, использующие против героя-сиды эти броски, получают бонус в 2 несохраняемых кубика.

Тайна

Герои-сиды не получают Тайну, равно как и не могут использовать кубики Драм для активации Тайны злодеев.

Волшебство

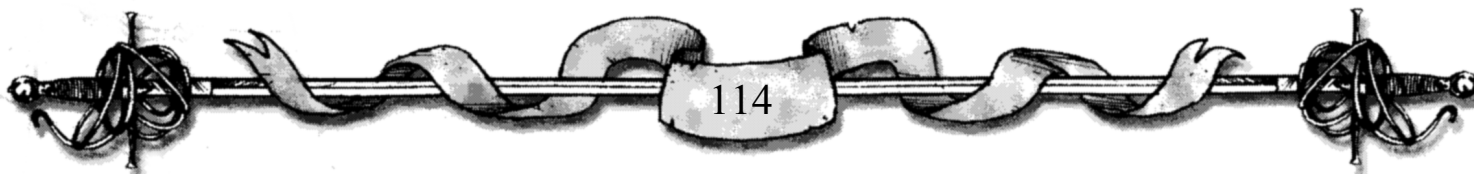
Герои-сиды не могут изучать никакую магию. При этом они владеют Чарами. Фактически, они связаны с ними гораздо сильнее, чем смертные герои. Все сиды начинают с 10 очками Репутации. Сиды входят в игру с количеством кубиков Чар, равному их Репутации+значение их наибольшей характеристики. Также герои-сиды получают кубики Чар тем же способом, которым смертные герои получают кубики Драм. Тем не менее помните, что кубики Чар это не кубики Драм, они не могут быть использованы для активации Порока злодея и не превращаются в очки опыта. См. описание Чар в «Книге Игрока».

Заключение

Только один герой-сид может находиться в одном отряде одновременно. Все игровые герои-сиды выходцы из Благого Двора. Игрок не может начать играть за Неблагого сйда, а стремление стать таковым в процессе игры приведет к тому, что персонаж будет удален из Истории.



Дальнейшая часть книги предназначена только для Мастера. Игроки, продолжающие чтение, рискуют испортить себе удовольствие от сюрпризов, ожидающих их в игре — если вы читаете дальше, то делаете это на свой страх и риск.



Секреты неигровых персонажей

Этот раздел описывает секреты персонажей, перечисленных в главе «Герой», и игрокам не стоит сюда заглядывать.

Королева Элейн: герой



Мощь: 2
Мастерство: 3
Разум: 6
Стойкость: 3
Характер: 5
Репутация: 123
Прошлое: нет
Тайна: Вдохновляющий (Inspirational)

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Дворянин, Легендарная способность, Кровь сидов (Чарующая)

Приворотный: Все навыки 5

Ученый: История 4, Математика 2, Философия 3, Исследования 3, Законы 5, Окультизм 5, Теология 2.

Лук: Атака(Лук) 4, Стрельник 3, Конный выстрел 4, Стрельба навскидку 3

Чары (Мастер): Железная Мэг 5, Робин Славный Малый 5, Король Элилот 5, Зеленый Человек 5, Томас 5

Верховая езда: Верховая езда 4, Всакивание в седло 3

У Элейн два секрета, касающихся сюжетной линии; первое – она знает, что когда-нибудь перестанет хранить Грааль. Второе – что Мерит это ее дочь, потерянная много лет назад.

Грааль нуждается в ее преданности Авалону, чтобы сохранять свою власть. Она должна полностью доверять свое сердце королевству и ставить его выше всего остального. До тех пор, пока она будет это делать, Авалон будет процветать. Но если кто-то еще помимо Зачарованных островов проникнет в ее сердце – если она полюбит кого-то кроме страны, которой правит – Грааль покинет ее. Он не знает, что произойдет тогда, но поклялась, что этого не будет никогда.

Недавнее появление Мерит, однако, заронило в ее сердце семя сомнения. Она знает, что такое этот ребенок. Она знает о страхе, наводимом Мерит на ее народ. Однако она не в силах убить свое единственное дитя и не может уничтожить девочку, которую бросила когда-то на произвол судьбы.

Борс МакАлистер предлагал разрешить ситуацию, но она отказалась. Слова Дервиддона: «Твоя величайшая любовь приблизит твой самый черный день» отдаются в кошмарах и преследуют ее день за днем. Нужно что-то сделать, но что она может против своей единственной дочери? Что она может против дитя Морской Королевы?

Дервиддон: герой



Мощь: –
Мастерство: –
Разум: –
Стойкость: –
Характер: –
Репутация: -13
Прошлое: –
Тайна: –

У Дервиддона нет характеристик. Он преуспевает, если должен преуспеть и терпит неудачу, если должен ее потерпеть. Он может использовать все способности друида, описанные в главе третьей и любой наложенный им гейс успешно закрепляется. Ему нельзя причинить вред, он видел свою смерть и это произойдет/происходит/произошло за много лет отсюда. Дервиддон помнит многое. На самом деле он помнит *все*. Он помнит будущее и предвидит прошлое. Проблема только в том, что он никогда не видит *себя* ни в одном из этих видений. Кроме одного момента, в котором он оказывается заключен в слезу. Это он видел четко.

Поскольку он не может видеть себя, он не представляет, как изменить ход событий. Он знает, что сыграет некую роль, и то, что он сделает, может качнуть чашу весов туда или сюда, но не знает, как или когда это будет. До тех пор он служит



Седьмое Море

советником при королеве настолько хорошо, насколько может, и надеется, что, когда время придет, он сделает все правильно.

Дервиддон не выносит Борса МакАлистера, но поделаться с этим ничего не может. Горец почему-то очень важен. Он спас королеву. Или убил ее, он не уверен точно. В любом случае у «черного рыцаря» тоже есть особая роль, и Дервиддон должен уважать это. Просто ему это не нравится.

Лоренс Лок: герой



Мощь: 5
Мастерство: 6
Разум: 4
Стойкость: 6
Характер: 5
Репутация: 92
Прошлое: Романтика 4
Тайна: Отважный
(Courageous)

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Внешность (5), Опасная красота, Боевые рефлексы, Большой, Большой гейс (Лоренса можно убить только в тот момент, когда он поцелует свою Истинную Любовь)

Придворный: Танцы 4, Этикет 5, Стил 5, Ораторское искусство 4, Дипломатия 4, Политика 4
Атлетика: Все навыки по 5

Кулачный щит: Парирование(Кулачный щит) 5, Атака(Кулачный щит) 5

Фехтование: Атака(Фехтование) 5, Парирование(Фехтование) 5

Тяжелое оружие: Атака(Тяжелое оружие) 5, Парирование(Тяжелое оружие) 5

Донован (мастер): Захват оружия (Кулачный щит) 5, Обезоруживание(Фехтование) 5, Ответный удар(Фехтование) 5, Изучение слабостей(Донован) 5

МакДональд (мастер): Захват оружия(Тяжелое оружие) 5, Агрессивная атака(Тяжелое оружие) 5, Удар эфесом 5, Изучение слабостей(МакДональд) 5

Лигстра (мастер): Захват оружия(Тяжелое оружие) 5, Ближний бой 5, Агрессивная атака

(Тяжелое оружие) 5, Поиск слабости(Лигстра) 5
Борьба: Захват 4, Сдавливание 4, Ломание костей 4, Освобождение 4, Удар головой 4

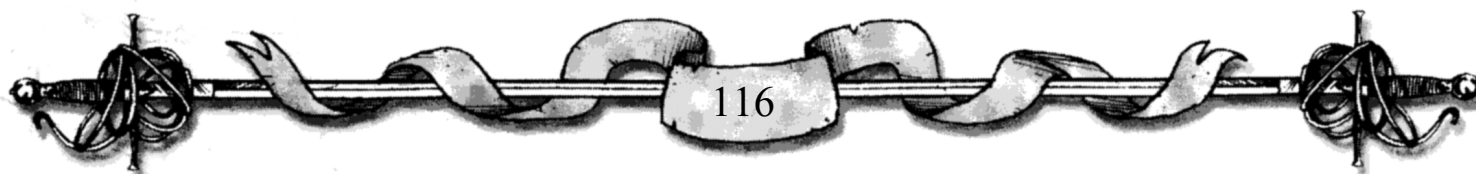
Железная рука Лока не дает ему использовать никакие Чары. Кроме того, пока рука при нем, он теряет все благословения и проклятия крови সিда. Это означает что против него неэффективно оружие МакИчернов (не считая обычного урона, конечно). Ударив кого-то своей железной рукой, Лок наносит 0с2 повреждений.

Лоренс боится смерти, однако до конца так и не понял что она такое, и это по иронии судьбы делает его храбрейшим человеком на Авалоне. Он берется за опасные задания отчасти из-за своей приверженности идеалам рыцаря, но в куда большей степени из-за своей прямой неспособности понять, насколько это на самом деле опасно. Он очень долго был бессмертным, а от старых привычек бывает сложно избавиться. С чего сиду бояться огра или какой-то там армии бандитов?

Вдобавок ощущение близости смерти также помогает ему преодолеть стрех перед старением. Если он погибнет во время очередного рыцарского задания, не надо будет беспокоиться о том, что когда-нибудь он станет старым и сморщенным.

Лоренс всем сердцем любит королеву Элейн, но знает, что никогда не признается. Ему известны свойства Грааля, и он хранит свои чувства в тайне, чтобы королева не узнала и случайно не ответила ему взаимностью. И все же находиться рядом с ней – страшная пытка. Он заставляет себя служить ей всеми силами, и надеется однажды забыть об этих чувствах. Подобно его руке и его смертности, любовь это еще одно бремя, которое он должен научиться нести.

Кто мог представить, что быть человеком настолько мучительно?



Мерит: злодей



Мощность: —
 Мастерство: —
 Разум: —
 Стойкость: —
 Характер: —
 Репутация: -50
 Прошлое: —
 Тайна: —

У Мерит нет характеристик. Смертные не в силах причинить ей вред. Если она стоит на фут или глубже в морской воде, любое ее действие автоматически является успешным.

Мерит на самом деле дочь Элейн, выращенная Морской Королевой. Она ненавидит свою мать за то, что та бросила ее, но Мааб пообещала дать ей возможность отомстить. Каждый мужчина, которого она утаскивает в волны, становится рыцарем в ее армии: армии, которая однажды выступит на Карлеон и отберет престол у Элейн. Не смотря на огромные познания, Мерит до сих пор остается ребенком, и ее эмоции и желания — эмоции и желания ребенка. Мать сделала ей больно в младенчестве, и теперь она хочет сделать больно матери.

И чем больнее, тем лучше.

Король Пайрам: злодей



Мощность: 3
 Мастерство: 4
 Разум: 3
 Стойкость: 4
 Характер: 3
 Репутация: -46
 Прошлое: Любовник сид
 Тайна: Амбициозный (Ambitious)

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Монтеньский (Ч/П), Кастильский, Дворянин, Гильдия Фехтовальщиков, Слуги, Союзник сид

Придворный: Танцы 2, Этикет 3, Стиль 2, Ораторское искусство 4, Политика 4, Интрига 4
Ученый: История 3, Математика 3, Философия 2, Исследования 2, Законы 4, Оккультизм 3
Кулачный щит: Парирование(Кулачный щит) 5, Атака(Кулачный щит) 3
Командир: Стратегия 4, Тактика 3, Засада 2, Артиллерия 3, Вдохновение 3, Лидерство 4, Снабжение 3
Донован (мастер): Захват оружия (Кулачный щит) 5, Обезоруживание(Фехтование) 5, Ответный удар(Фехтование) 5, Поиск слабости (Донован) 5
Фехтование: Атака(Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 4
Чары (адепт): Рогатый Охотник 4, Энн дочь Ветра 4, Джек 4, Зеленый человек 4, Томас 3

Пайрам не намерен позволять Элейн оставаться королевой. Так же он давний любовник Королевы Мааб, которая тайно навещает его и нашептывает о владычестве над Авалоном. Она обещает ему власть, но только в подходящий момент. Она постоянно повторяет, что этот момент уже близок. Он уже не может дожидаться.

Борс МакАлистер: герой



Мощность: 4
 Мастерство: 4
 Разум: 5
 Стойкость: 3
 Характер: 4
 Репутация: 56
 Прошлое: Нет
 Тайна: Проницательный (Insightful)

Преимущества: Лингвист, Авалонский (Ч/П), Монтеньский (Ч/П), Кастильский (Ч/П), Империя Полумесяца, Айзенский, Высокий айзенский, Тейянский, Уссурский, Вендельский, Водачче, Рыцарь Элейн, Связи (4), Дворянин, Университет, Негодяй
Придворный: Танцы 2, Этикет 4, Стиль 3, Ораторское искусство 3, Дипломатия 3, Чтение по губам 4, Политика 4, Интрига 5, Искренность 4
Ученый: История 4, Математика 3, Философия 3, Исследования 3, Законы 2, Теология 4



Седьмое Море

Шпион: Слежка 5, Скрытность 5, Подкуп 4, Имитация 4, Подделка 4, Язык жестов 2, Допрос 5, Яды 4

Атлетика: Лазанье 4, Работа ног 4, Спринт 3, Метание 2, Прыжки 4, Подъем тяжестей 3, Выход во фланг 3

Тяжелое оружие: Атака(Тяжелое оружие) 5, Парирование(Тяжелое оружие) 5

МакДональд (мастер): Захват оружия(Тяжелое оружие) 5, Агрессивная атака(Тяжелое оружие) 5, Удар эфесом 5, Поиск слабости (МакДональд) 5

Борс действительно убил тех смутьянов. Он вообще поубивал немало людей за последние десять лет. «Черный рыцарь» Элейн прекрасно знает темную сторону власти; ради сохранения стабильности правления, правила иногда должны становиться чуть более гибкими. Случается, что для этого требуется кое-кого прикончить. Иногда требуется чуть больше. Борс заботится о таких вещах, ограждая от них королеву. Он обагрят свои руки кровью ради того, чтобы ее — оставались чистыми.

К счастью, он здравомыслящий человек и не позволяет ничему из этого задерживаться в своей голове. Преступая законы страны, он никогда не предает доверия Элейн и не делает ничего, что считает излишним. Он не рвется к власти и гордится тем, что всегда способен объективно оценивает любую ситуацию. Определи, что необходимо сделать, и сделай это. Не позволяй личным переживаниям помешать делу.

Борс содержит небольшой штат информаторов, лизоблюдов и помощников, но следит чтобы их количество не становилось слишком большим. Ему не нужна «секретная полиция» на Авалоне, он признает авторитет королевы в любых вопросах. Всего дюжина рыцарей составляет его оперативные силы. Если возможно, Борс делает все собственными руками. Как говорится, хочешь сделать правильно...



Разбойник: герой



Мощь: 3

Мастерство: 4

Разум: 4

Стойкость: 3

Характер: 6

Репутация: 35

Прошлое: Нет

Тайна: Самоуверенный (Overconfident)

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Монтенский, Легендарная способность, Дворянин, Негодяй
Придворный: Танцы 3, Этикет 4, Стиль 3, Оратор 4

Преступник: Азартные игры 2, Шарлатанство 1, Слежка 4, Скрытность 5, Засада 5

Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 4, Спринт 3, Метание 3, Прыжки 4, Перекат 4, Выход во фланг 3

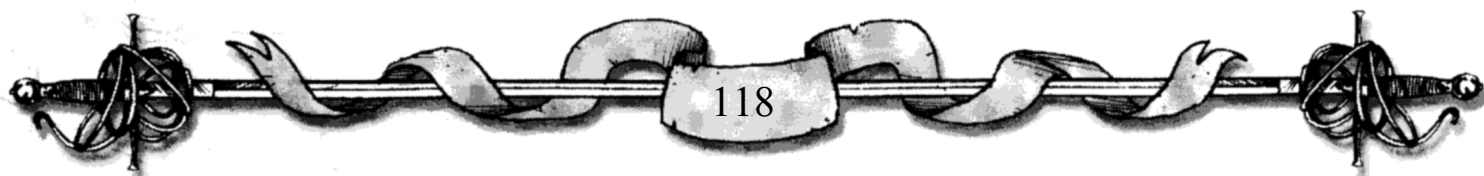
Фехтование: Атака(Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 4

Огнестрельное оружие: Атака(Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка(Огнестрельное оружие) 4

Чары(адепт): Рогатый Охотник 3, Черный Плащ 4, Джек 4, Каменный рыцарь 4, Джеремиа Берек 4

На самом деле Разбойник это Финеас Флинн, скромный сельский дворянин. В восемнадцать лет он унаследовал от своего отца небольшое поместье и провел несколько лет, всячески пытаясь умножить полученное наследство. Увы, край был скуден, а отец, кроме всего прочего, оставил наследнику несколько неуплаченных долгов. И совсем скоро Флинн оказался на пороге нищеты. Вместо того, чтобы продать фамильные земли или втереться в доверие к другому дворянину, он решил что справится с долгами самостоятельно. Он станет грабителем.

Скрыв лицо с помощью Чар и сменив свою гнедую лошадь на призрачно-бледную, он начал останавливать странствующих дворян. Это сработало, и он решил продолжить. Он стал самым разыскиваемым человеком на Авалоне, прежде чем сам это понял, а когда понял, то обернул это себе



на пользу и начал добывать еще больше. Флинн берет деньги только у богачей, никогда никого не убивает, кроме случаев самообороны и, как правило, оставляет награбленное себе. В конце концов, он все это заработал.

Без маски Разбойника Флинн выглядит как скромный мужчина с развитой фигурой, чьи рыжевато-каштановые волосы собраны в косичку на затылке. Он эрудирован и обладает хорошими манерами, хотя провинциальное воспитание и наложило свой отпечаток, сделав его несколько более прагматичным, нежели другие дворяне.

Джек О'Баннон: О'Баннон



Мощь: –
Мастерство: –
Разум: –
Стойкость: –
Характер: –
Репутация: 150
Прошлое: Нет
Тайна: –

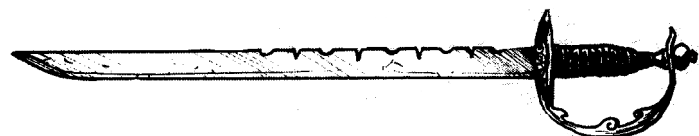
TN атаки: 25

Чары (мастер): Все навыки во всех умениях по 5

О'Баннона можно травмировать или ранить только с помощью оружия МакИчернов. Такое оружие наносит сразу 10 драматических ран и убивает О'Баннона в его нынешнем обликии.

Если О'Баннон производит успешную атаку (атакующий бросок 8с5), цели автоматически наносится количество драматических ран, достаточное для ее убийства или выведения из строя – окончательное решение принимает Мастер.

Помимо этих потрясающих способностей у Джека нет никаких скрытых тайн. Он просто О'Баннон.



Аргиль О'Тулл: злодей



Мощь: 3
Мастерство: 3
Разум: 4
Стойкость: 4
Характер: 3
Репутация: -85
Прошлое: Клятва 3
Тайна: Располагающий (Beguiling)

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Монтенский, Кастильский (поверхностно), Способность пить, Дворянин, Торговая гильдия, Пиратский трюк (Быстрое выхватывание)

Моряк: Равновесие 4, Лазанье 3, Узлы 3, Рангоут 2, Картография 3, Навигация 4, Кораблевождение 4, Плавание 2, Знание моря 3

Шпион: Слежка 3, Скрытность 4, Подкуп 5, Имитация 3, Подделка 3, Чтение по губам 2, Яды 2, Искренность 4

Командир: Стратегия 4, Тактика 4, Засада 5, Артиллерия 4, Дипломатия 2, Вдохновение 5, Лидерство 4, Снабжение 3

Финнеган (мастер): Ближний бой 5, Качание маятника 5, Обезоруживание(Голые руки) 5, Поиск слабости(Финнеган) 5

Огнестрельное оружие: Атака(Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка(Огнестрельное оружие) 2

Кулачный бой: Атака(Кулачный бой) 5, Работа ног 4, Серия ударов 4, Хлопок по ушам 3, Апперкот 5

Борьба: Захват 4, Сдавливание 2, Ломание костей 4, Освобождение 3, Удар головой 4

Подобно Пайраму, Аргиль намерен повергнуть своего нынешнего правителя. В отличие от Пайрама, им двигает нечто большее, чем простая спесь. Да и в планах своих он заходит гораздо дальше.

Не так давно Аргиль связался с Фергюсом МакБрайдом, лидером горских сепаратистов. Он прямо заявил МакБрайду, что клан О'Туллов полностью поддерживает их позицию в отношении Авалона и готов оказать любое содействие, какое потребуется. МакБрайд явно по достоинству оце-



нил этот жест, однако четко дал понять, что не потерпит вмешательства О'Туллов в дела горцев. Тем не менее, Аргиль надеется, что они будут полезны ему в будущем.

Помимо этого он установил с горцами и контакты другого рода – связавшись с тремя крайне незаметными кузнецами на дальней окраине Марок. Его сына, Роланда О'Тулла, в последний раз видели плывущем к берегам Горных Марок на корабле груженом золотом. И губы его шептали одно лишь имя: «МакИчерн».

Наконец Аргиль ведет тайные переговоры с Эстебаном Вердуго. Давным давно сиды отвернулись от клана О'Туллов, проявив таким образом свое пренебрежение, и отобрали у них возможность использовать Чары. За последнюю сотню лет в роду О'Туллов проявлялись только дважды способности к Чарам. В итоге Аргиль обратился в ватичинскую веру и позволил строительство церкви в своей столице. Теперь он намерен обратиться к церкви за помощью. Если он сумеет привлечь Вердуго на свою сторону, то получит мощную поддержку церкви.

Роланд О'Тулл: приспешник



Мощь: 3
Мастерство: 5
Разум: 3
Стойкость: 3
Характер: 3
Репутация: -46
Прошлое: Нет
Тайна: Гедонист (Hedonistic)

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Монтенский, Глаза орла, Вера, Дворянин
Преступник: Азартные игры 2, Шарлатанство 2, Слежка 4, Скрытность 4, Засада 5, Шулерство 4, Взлом замков 2, Карманная кража 3
Моряк: Равновесие 3, Лазанье 2, Узлы 3, Рангоут 2, Навигация 4, Кораблевождение 4, Плавание 2, Погода 3
Человек улиц: Общение 4, Уличная навигация 3, Знание свалок 5, Знание магазинов 3, Знание дна 4

Капитан: Стратегия 3, Тактика 3, Дипломатия 2, Пушки 5, Вдохновение 3, Лидерство 4

Огнестрельное оружие: Атака(Огнестрельное оружие) 5, Перезарядка(Огнестрельное оружие) 5

Тяжелое оружие: Атака(Тяжелое оружие) 2, Парирование(Тяжелое оружие) 2

Руа эт Ренэ (мастер): Агрессивная атака (Тяжелое оружие) 5, Захват оружия(Тяжелое оружие) 5, Удар эфесом 5, Поиск слабости (Руа эт Ренэ) 5

Роланд имеет личный модификатор в +50 футов к дистанции при использовании пистолета или мушкета и может потратить кубик Драмы для игнорирования штрафов расстояния и укрытия. Он может выхватить пистолет и выстрелить из него в одно действие.

Роланд полностью верил себя отцовским планам. Он лично выстрелит в О'Баннона, если это сделает отца счастливым. Сейчас он направлен в Горные Марки на корабле полном золота, чтобы предложить его кузнецам МакИчернам. О'Туллы намерены выяснить, как много в О'Банноне крови сидов – и как много они смогут выпустить.

Рори Финнеган: герой

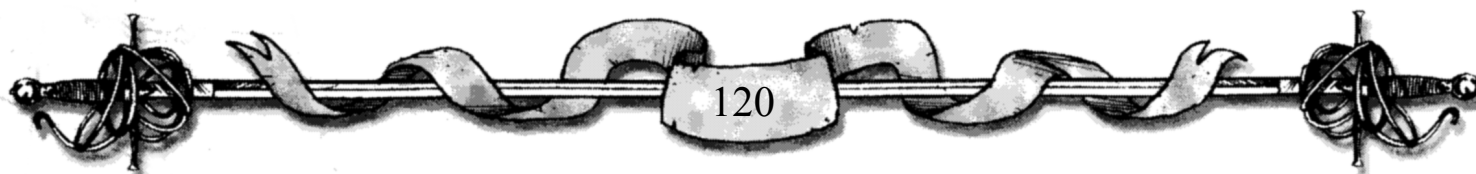


Мощь: 4
Мастерство: 5
Разум: 3
Стойкость: 4
Характер: 3
Репутация: 85
Прошлое: Нет
Тайна: Безрассудный (Reckless)

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Маленький, Способность пить, Стойкость

Человек улиц: Общение 5, Уличная навигация 4, Знание свалок 4, Знание магазинов 3, Знание дна 3

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 5, Спринт 2, Метание 2, Подъем тяжестей 3, Перекат 4, Выход во фланг 3



Финнеган (мастер): Ближний бой 5, Качание маятника 5, Обезоруживание(Голые руки) 5, Поиск слабости(Финнеган) 5

Кулачный бой: Атака(Кулачный бой) 5, Работа ног 5, Серия ударов 5, Хлопок по ушам 4, Апперкот 5

Борьба: Захват 5, Сдавливание 3, Ломание костей 4, Освобождение 2, Удар головой 2

У Рори нет секретов. Он действительно способен напугать любому по заднице.

Король Джеймс МакДафф: герой



Мощь: 3
Мастерство: 3
Разум: 5
Стойкость: 5
Характер: 4
Репутация: 115
Прошлое: Нет
Тайна: Владеющий собой (Self-Controlled)

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Монтенский, Острые чувства, Дворянин, Гильдия Фехтовальщиков

Придворный: Танцы 3, Этикет 4, Стил 3, Ораторское искусство 5, Дипломатия 5, Политика 5, Соблазнение 3, Искренность 4

Ученый: История 4, Математика 3, Философия 2, Исследования 2, Законы 3

Командир: Стратегия 5, Тактика 4, Артиллерия 3, Картография 3, Вдохновение 5, Лидерство 4

Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 3, Спринт 4, Метание 4, Прыжок 3, Перекат 3, Плавание 2

Тяжелое оружие: Атака(Тяжелое оружие) 5, Парирование(Тяжелое оружие) 5

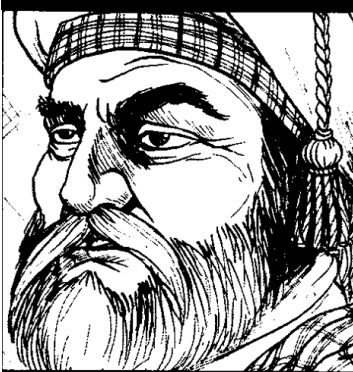
МакДональд (мастер): Захват оружия(Тяжелое оружие) 5, Агрессивная атака(Тяжелое оружие) 5, Удар эфесом 5, Поиск слабости(МакДональд) 5

Марки для МакДаффа на первом месте, и он никогда не позволит власти заслонить в его глазах потребности народа. Он верит в безмерную пользу альянса с Авалоном; однако, если это изменится, дела могут пойти плохо. В случае необходи-

мости он будет делать для Горных Марок все возможное — это даже не обсуждается.

Его влечет к королеве Элейн, как и многих других мужчин, но это не мешает ему понимать, что она собой представляет. В первую очередь она политический объект, а уж во вторую — женщина, таково его отношение. Хотя невинный флирт может быть приятен (и дает придворным лишний повод для сплетен), он никогда не забудет о своем долге перед отечеством ради... личной страсти.

Фергюс МакБрайд: герой



Мощь: 3
Мастерство: 3
Разум: 5
Стойкость: 3
Характер: 3
Репутация: 52
Прошлое: Нет
Тайна: Упрямый (Stubborn)

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Дворянин
Придворный: Танцы 3, Этикет 4, Стил 2, Ораторское искусство 5, Дипломатия 3, Политика 5, Интрига 5, Искренность 4

Ученый: История 3, Математика 2, Философия 4, Исследования 4, Законы 4

Охотник: Скрытность 3, Выживание 4

Тяжелое оружие: Атака(Тяжелое оружие) 5, Парирование(Тяжелое оружие) 3

Огнестрельное оружие: Атака(Огнестрельное оружие) 4

Чары (адепт): Рогатый Охотник 4, Черный Плащ 4, Джек 4, Зеленый Человек 5, Томас 4

В отличие от короля Пайрама и О'Туллов, политика Фергюса отличается отсутствием показной лояльности к его правителю. Он в самом деле на его стороне. Он — и весь его Клан — испытывают неподдельное уважение к верховному королю Джеймсу и никогда не попытаются подорвать авторитет Клана МакДафф. МакБрайды настаивают на том, что если ты не горец, то не должен влезать в дебаты унифистов и сепаратистов. Фер-



гюс намерен привести МакДаффа к благоразумию без помощи иноземцев.

Фергюс с оглядкой ведет свои политические баталии, он научился не тратить попусту сил на споры, в которых все равно не победит. В результате он завоевал твердый авторитет и сможет на него опереться, если чувствует необходимость.

Конни МакДональд: герой



Мощь: 3
Мастерство: 3
Разум: 4
Стойкость: 3
Характер: 2
Репутация: 15
Прошлое: Нет
Тайна: Командир
(*Commanding*)

Преимущества: Несгибаемая воля, Стойкость, Наследие МакИчернов

Охотник: Рыбалка 4, Кожевник 3, Выживание 3, Чтение следов 3

Торговец: Кузнец 5, Стрельник 3, Скорняк 3, Садовник 4, Швея 3, Прядильщик 4, Ткач 4, Оценка 4, Торг 5

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 4, Метание 4, Мягкое падение 3, Прыжки 2, Поднятие тяжестей 4, Перекат 3

Ученый: История 4, Знание сидов 5, Яды 2 (только знание)

Тяжелое оружие: Атака(Тяжелое оружие) 4, Парирование(Тяжелое оружие) 3

К исходу жизни Кони начала волноваться за свое наследие. Детей у нее не было, других людей, которым она доверяла бы настолько, чтобы передать свою ношу – тоже. Пять лет назад она переписала свои секреты в книгу и хорошенько спрятала. Если ей попадется кто-то, достойный доверия, она может открыть ему это место и таким образом передать наследие МакИчернов. Ну, а пока этого не произошло, она курит трубку, греет свои старые кости и острым глазом приглядывает, не идут ли гоблины.

Использование Чар

У каждой тейянской нации есть нечто, способное обобщить выходцев из нее. Для авалонцев это Чары.

Конечно, в современном языке это слово несколько подрастеряло изначальный смысл. Сейчас, услышав слово Чары, большинство скорее подумает о чем-то вроде «очарования». Однако это не совсем точно. Авалонские Чары это не просто магия; это нечто почти живое, почти разумное – силы, проникающие в любой процесс на острове. Собираясь играть авалонца, необходимо понять суть Чар. Это сводится к двум простым концепциям.

Дух эпичности

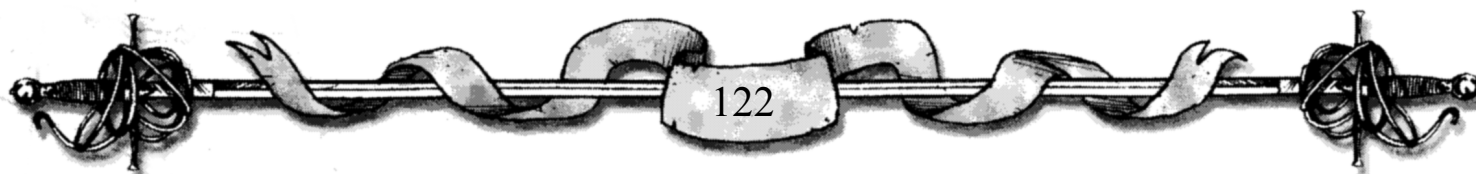
Чары подобны туманам, окутывающим все три острова Авалона. Они никогда не спят. Авалонцы знают о них и уважают. Все, кроме глупцов и иностранцев. Глупцов иногда даже немного жаль – а иностранцам стоило подумать, прежде чем являться куда не звали.

Власть Чар это важная составляющая драмы. Чарам нравятся хорошие истории. Поэтому все происходящее на Авалоне сродни непрекращающейся волшебной сказке. Но иностранцы не в силах увидеть, что погода здесь меняется согласно законам истории, которая прямо правит бал на Авалоне. Когда Королева счастлива, небо остается голубым и безоблачным. Когда она печальна, небо плачет вместе с ней. Когда она в гнев, землю терзают бури.

Авалон ценит знаменитых. Когда репутация героя растет, растут и его способности к Чарам. К добру это или к худу – сложный вопрос, ведь равно как Чары служат герою, так и герой служит Чарам.

Авалонские герои играют особые роли, часто сами того не понимая.

Элейн – отличный тому пример. Все – включая игроков – понимают, что происходит с Авало-



ном, но все они слишком погрязли в этой истории, их роли слишком туго переплетены с их собственными жизнями, так что они ничего не могут поделать.

Отбирают ли Чары свободу выбора? Нет. На самом деле Чары *поощряют* свободу выбора. Они дают тебе именно то, что ты хочешь.

За определенную цену.

Представьте, что Чары это огромный джинн, исполняющий желания. Хотите быть участником трагической любовной истории? Чары обеспечат вам это. Хотите спасти свою сестру от брака, которого она не хочет? Получайте. Хотите спасти Элейн от нее самой? Ну, вам придется играть по правилам, но если очень захотеть, то вы получите и это.

Вопрос только в последствиях. Если вы готовы к расплате, Чары готовы дать вам *все*, что пожелаете. Только потом не жалуйтесь.

Дух загадочности

Один из самых значимых аспектов древней религии Авалона – понимание того, что мир это великая загад-

ка, и все – *абсолютно все* – часть этой загадки. В этом совпадение древних авалонских верований и доктрины ватиканской церкви. К сожалению, на этом сходства заканчиваются.

Церковь верит, что исследования могут когда-то в будущем привести кого-то к пониманию мироздания. Друиды, напротив, верят, что никто и *никогда* не сможет понять мир. Кто угодно может надеяться разгадать истинные причины событий. Но понимание мира – попросту непосильная задача.

«Окинь весь мир единым взглядом», – говорят друиды. Естественно, сделать это невозможно. Вы можете рассмотреть лишь что-то одно за раз. Даже *прочитав* про все возможные уголки мира, вы никогда не сможете *побывать* в каждом из них. Не стоит считать, что вы знаете Шаруз, только потому, что читали о нем. Вы никогда не сможете ощутить булыжник мостовых под своими ногами, учуять запах готовящегося по утрам мяса, услышать, как монтенцы приветствуют друг друга, вдохнуть резкий и сырой утренний воздух.

Вы можете *узнать* Шаруз из своих книг и чужих рассказов, но вы никогда не сумеете *понять* Шаруз, пока сами не





побываете там. Это основа обучения друидов. Никто не сумеет разгадать секрета, пока не прикоснется к нему собственными руками. Этому не могут научить даже друиды – этому можно только научиться самому.

«Ну, и как же мне это использовать?»

Как и все остальное, это зависит от предпочтений вашей компании. Если вашим игрокам нравится ощущать себя частью большой истории, подчиненными и управляемыми силами, формирующим нечто эпохальное на берегах Авалона – можете воспользоваться вышеописанным. Чары правят этими землями железной рукой и ваши игроки наслаждаются участием в историях, созвучных преданиям о короле Артуре. Они увидят знакомые намеки на своем пути и с радостью им последуют.

С другой стороны многих игроков возмущает тот факт, что их герои лишены абсолютной свободы выбора. Они чувствуют себя запертыми и стиснутыми рамками сюжета. Если это – о ваших игроках, то можете не делать проявления Чар слишком заметными. Собственно, вы можете не использовать их вовсе.

Отыгрыш сидов

Правильный отыгрыш сида – достаточно непростая задача; как и любые другие персонажи-нелюди, они имеют принципиально чуждый нам склад ума. Они могут выглядеть людьми, могут имитировать человеческие эмоции, но пройдет день и в них не останется ничего человеческого. Попытки понять их дух традиционно присущи авалонским кампаниям.

Сиды сделали Авалон своим домом, но никогда не жили там постоянно. Их внезапные появления шокируют и часто пугают настолько, что даже привычных ко всему авалонцев может потрясти такая встреча. Причины этого становятся понятны, стоит чуть внимательнее присмотреться к Дивному Народу.

Основное, что следует уяснить для понимания сидов – им недостает истинных эмоций. Они мо-

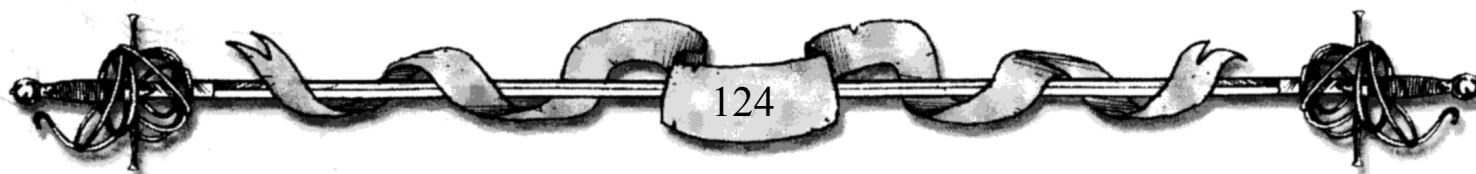
гут изображать их – и настолько мастерски, что способны полностью убедить окружающих в глубине своих переживаний – но их сердца остаются холодны и безжизненны. Красота не вдохновляет, а страх не трогает их. Они существуют в неизменности эмоционального оцепенения, не заботясь ни о чем, что не входит в сферу их личных интересов. Мысль о том, чтобы обратить внимание на нечто постороннее, крайне чужда их натуре.

Точно так же сиды не имеют собственной настоящей культуры. Их неспособность испытывать эмоции вызывает творческий вакуум и отсутствие вдохновения. Искусство, политика, общество – ничто из этого не возможно без души, которой у Дивного Народа нет. Тысячи лет они оставались предоставлены сами себе, беспорядочно сражаясь между собой, поскольку других занятий просто не было. В результате выделились самые сильные, сформировав жесткую иерархию видов, но она никак не развивалась.

Потом пришли смертные.

Людское бытие обладало всем, чего не было у Фаэ. У людей были пыл, сердечность, юмор и воображение. Они были охвачены страстями, заставлявшими их создавать и разрушать с равной самозабвенностью. Несмотря на невероятно малый срок жизни, они создавали свидетельства своего существования, намного превышавшие по долговечности их телесный облик. Сиды тотчас пришли в восторг: люди захватили их внимание как ничто другое из виденного раньше.

Для существ неспособных на эмоции это стало переломным моментом – чем-то, что перевернуло все их интересы. Они начали копировать культуру пришельцев, в надежде подобием добиться каких-то результатов. Они приняли формы, предназначенные для вызова эмоциональных реакций – прекрасные, пугающие, озорные – и начали строить свое общество, подражая этим, таким интересным, людям. Традиции и привычки смертных позволили сидам придать форму своим невероятным силам и направить энергию в ранее недоступное русло.





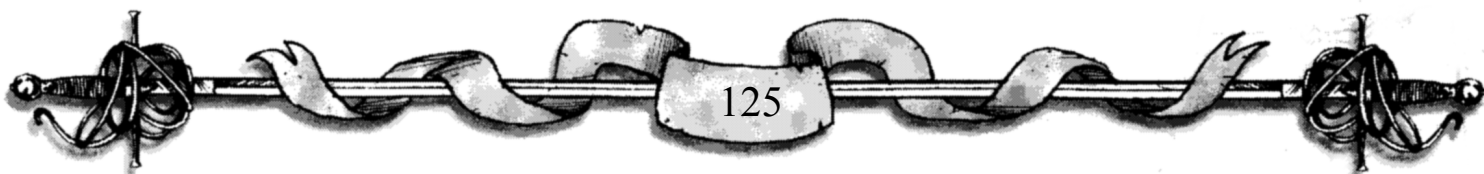
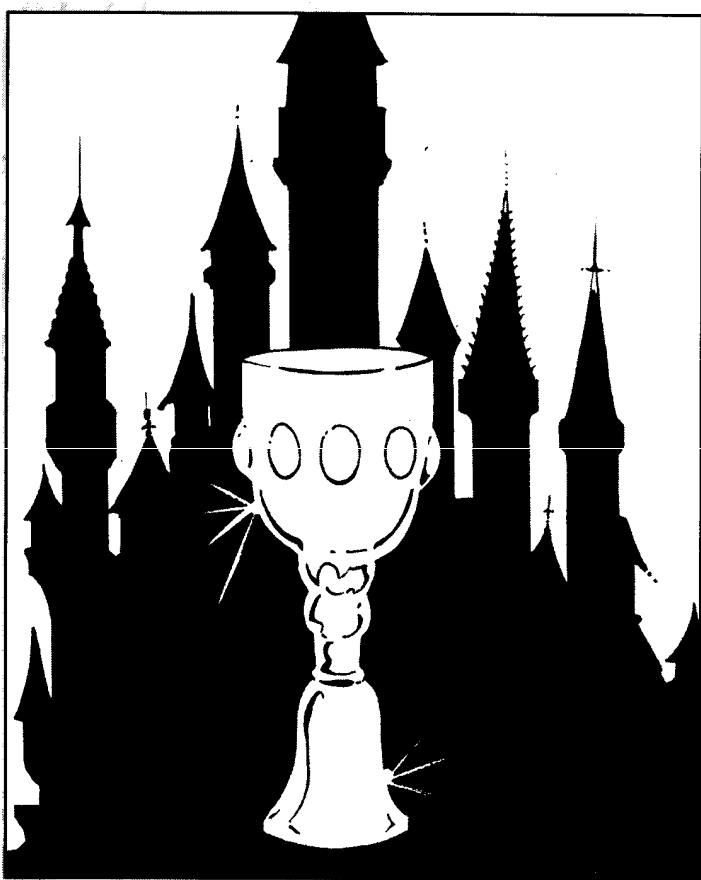
Культура сидов представляет собой зеркальное отражение человеческой. Они увлеченно коверкают людские занятия: танцы, праздники, музыку. Они склонны копировать действия, в которых смертные находят удовольствие, в надеждах воспринять хотя бы часть этого удовольствия. Возмутительные споры, приводящие в замешательство торжества и безумные музыкальные представления наполняют их существование, перемежаемые традиционными выходками и причинением вреда. Поскольку люди способны влюбляться, они делают то же самое, изображая запредельный пыл, присущий любовникам. Поскольку люди разделены на высшие и низшие сословия, они сделали то же самое, сформировав из богги и гоблинов грубое подобие «рабочего класса», в то время как Королева и ей подобные составили благородное «высшее общество». Королева обладает нечеловеческой красотой, поскольку это свойственно людским дворянам, тогда как гоблины выглядят гораздо более приземленными и грубыми. Понаблюдав за сидами ка-

кое-то время, легко заметить, что почти все, что они делают, является извращенным подражанием людской жизни.

Извращенность вообще является здесь ключевым понятием. Они могут сколько угодно изображать людей, но им никогда по-настоящему не стать людьми. Они следуют некоторым правилам, поскольку им кажется, что этим правилам надо следовать, но они невероятно далеки от истинного понимания морального императива. По этой причине их бессердечность и жестокая натура неизбежно проявляют себя. Их розыгрыши приводят к травмам а то и хуже. Люди, которых они зачаровывают, страшно страдают, будучи истязаемы существами, не имеющими понятия о сущности причиняемой боли. Королева несколько раз устранила охоту на людей – им насильно отращивали олени рога и нагишом заставляли скакать по лесам. Чары даруют им ужасные силы, и у них нет никаких этических ограничений. Это превращает их действия в извращенные насмешки над человеческой культурой, способные, при всей красоте, устроить храбрейших из людей.

Сами Фаэ поощряют эту извращенность, зачастую сами того не осознавая. Самые умные из них ощущают себя обязанными человечеству: именно смертные позволили сидам организовать свое бытие. В этом заключается самый большой секрет сидов – при всей своей мощи они завидуют смертным. Они завидуют нашей способности чувствовать, испытывать реальные эмоции, проживать жизнь по-настоящему, а не просто играя выбранную роль. Люди реальны, а сиды, несмотря на все свои поразительные способности и бездушное волшебство – нет.

Они могут не соглашаться с этим, но это терзает Дивный Народ. Их бурлящая ревность проявляется в плодах их жестоких выходок – околдованных любовниках, детях-подменышах, зачарованных путешественниках, которые уже никогда не вернутся. Они прячут золото фей под своими холмами, а потом хватают любого, кто достаточно глуп, чтобы забрести туда. Они соблазняют музыкантов выступать на их балах, а потом усыпляют их на дюжину лет. Они подменяют детей



поганками и потешаются над родителями, отправившимися на поиски. Все это оттого, что человечество обладает некой особой искрой, которой им всегда будет не хватать.

Если относиться к ним с уважением, это может помочь. Признание человечеством превосходства сидов – бальзам на их уязвленную гордость. Сделайте это, и они вновь станут вежливы, как того требуют законы общества. Обычно, если смертные подчиняются установленным для них правилам (не входить в Круги фей, не приближаться к сидам с железом и т.д.), сиды отвечают тем же; поступать иначе означает пошатнуть их притворную культуру, а это может уничтожить их. Хорошенько присмотревшись к сидам (и помня добрые дела, которые Фаз и правда иногда демонстрируют) смертные могут обмануться и поверить в их добрые намерения. Мудрые люди знают лучше; они понимают извращенную суть культуры сидов и осознают, что скрывается за их бесстрастными лицами.



Чудовища Авалона

Авалонские чудовища делятся на две категории. Первая это сиды: многие подданные Неблагого Двора обладают отвратительным обликом, способным напугать любого, кто настолько неудачлив, что оказался у них на пути. Они рассмотрены с разделе «Сиды» главы первой.

Вторая категория чудовищ это те, кто были когда-то людьми, но подверглись изменениям со стороны Авалонских Чар – или силой своей репутации. Если репутация человека поднимается очень высоко, он становится величайшим героем и его деяния надолго остаются в истории. Возможно и обратное. Те, чьи деяния чрезмерно злы, кто совершает особенно гнусные преступления, также никогда не будут забыты, благодаря искажающей мощи Чар. Их внешность начинает отражать уродство их душ. У них вырастают клыки или бивни, конечности деформируются, кожа покрывается чешуей или шерстью, проще говоря – они становятся чудовищами. Такие твари живут очень долго, ожидая в глубоких тенях своих новых жертв. Неблагоие принимают их в свои ряды, но они никогда не забудут, кем были когда-то. Некоторых могут убить отважные герои. Другие не умрут никогда – слишком сильна дурная слава об их поступках. Авалонские герои, чья Репутация падает ниже отметки -30 могут ступить на этот путь и в итоге присоединиться к персонажам мрачных народных легенд. Мастер по своему желанию может в будущем вводить их в игру в качестве противников для игроков. Облик отражает их пороки – людоед скорее всего будет обладать большим отвислым брюхом, а у вора могут отрасти длинные руки, похожие на паучьи лапы.

Ниже перечислены некоторые из самых знаменитых чудовищ Тейи – злобные души, обращенные Чарами в бессловесных зверей. Для них не предусмотрены характеристики, но Мастер, решивший отправить своих игроков на поиски великих приключений, может назначать особые условия, согласно которым эти существа могут быть убиты. И они всегда могут послужить шаблонами для создания ваших собственных авалонских чудовищ.



Легенда

Баньши

Часть инисморцев уверены в том, что существует всего одна Баньши. Другие клянутся, что их много. В любом случае это одна из инисморских легенд, известная иностранцам. Ниже представлен краткий пересказ истории о Баньши, рассказанной очевидцем.

Это случилось, когда я был мальчик. Мой дед был за стенкой, он перхал и кашлял. Я слышал, как с улицы воют собаки и от страха забрался под плед с головой.

И вот я услышал. Несмотря на собак. Несмотря на вой ветра. Пронзительный крик, которому в окнах откликнулись стекла, по дому пронесся, так что я затрясся и глубже забрался под плед с головой.

И вот я услышал. Как кто-то шел мимо моей темной спальни, к двери спальни деду. Крик не прекращался, он в уши мне рвался, и я точно знаю, кто это кричал. Ведь я расхрабрился и все же взглянул из-под пледа сквозь сумерки ночи.

И вот я увидел. Она шла мимо спальни – зеленое платье под серым плащом, высокая, тощая, как ивовый прут, простоволосая. Ее кожа молочно бледна, как луна, и пока я смотрел, повернулась она и взглянула в ответ.

Ее глаза были словно две плошки. Ее губы были словно змеиные, длинные длинные длинные длинные. И глаза были кроваво алыми, словно она только и плакала от самого мига сотворения мира, а в темной расселине рта я не видел зубов. Она прошла мимо. И крик прекратился. И дом стал тих. Не стало ни звука. Даже дед за стеной перестал перхать и кашлять.

На следующий день мои волосы были серыми как ее плащ, а мои глаза были красными, подобно глазам, заглянувшим мне в душу той ночью.

Гончие Тьмы и Тумана

Рассказы о вервольфах и других ликантропах на Тейе берут начало в степях Уссуры, где аристократия обладает возможностью принимать облик животных. Чары Горных Марок дали этим леген-

дам новый виток, хоть и в более мягкой форме, чем в Уссуре.

Стая пугающих созданий бродит по пустынным вересковым пустошам в ночи полнолуния. Горские крестьяне называют их Гончими Тьмы и Тумана. Некоторые говорят, что это потерянная часть своры Рогатого Охотника; другие считают, что это олицетворения дикости, посланные для устрашения отдалившихся от природы горцев. Вне зависимости от истинного происхождения, горцы боятся их. Они охотятся на путешественников, лишенных укрытия, и других, достаточно неудачливых, чтобы выйти за дверь после заката. Тогда их потусторонний вой звучит в воздухе, становясь громче и громче по мере приближения к жертве. Те, кто услышал этот клич, редко живут достаточно долго, чтобы позвать на помощь.

Гончие это волки или мастиффы с горящими красными глазами и необычайно умными мордами. Более внимательный осмотр открывает людские детали в их облике: руки вместо лап, к примеру, или человеческие губы меж которых свешивается волчий язык. Некоторые вообще могут выглядеть совсем людьми – голые, бегущие по собачьим на четвереньках. Они преследуют и убивают любого, кого найдут, используя стайную тактику, чтобы окружить свою жертву. Загадочный туман сопровождает их охоту, оставляя жертвам только неясные намеки на их местонахождение. К моменту нападения жертва обычно уже полностью охвачена паникой и способна только бежать, не разбирая дороги.

Всех убитых Гончими обычно находят следующим утром выпотрошенными и частично сожранными. Еще хуже, если стая только ранит жертву: в раны попадает их сущность и укушенный начинает чувствовать все возрастающую тягу сбежать в леса. Без лечения он одичает и покинет западную цивилизацию навсегда. Многие верят, что эти несчастные присоединяются к гончим в их вечной охоте и постепенно полностью превращаются в волков или собак. Один из выживших утверждал, что видел в стае своего пропавшего брата, бегущим на четвереньках и обросшего шерстью.





Седьмое Море

Уничтожить Гончих непростое дело, но это возможно. Они получают раны от холодного железа, а серебро жжет их шкуру как раскаленная кочерга. Если жертва сумеет отбиваться от них всю ночь, то они оставят его и больше никогда не беспокоят. (Фермеры, пережившие нападение без повреждений, иногда меняют профессию: становятся проводниками и обеспечивают безопасность путешественников, проводя их через территории, где обитают Гончие). Никто не знает как велика стая, но не играет роли, сколько Гончих будет убито – на их место всегда придут другие. Они вечны, как и сами пустоши.

Джек-Кандальник

Великаны встречаются по всей Тейе, но ни один из них не внушает такого трепета, как Джек-Кандальник. Когда-то, сидя в тюрьме за убийство, он заключил сделку с Неблагими сидами, чтобы сбежать из своей камеры в ночь перед казнью. Пристав явился утром, и обнаружил, что Джек исчез вместе с цепями и кирпичами, к которым они крепились. Через несколько десятков лет он начал появляться на глухих дорогах, убивая спящих путешественников. Выжившие утверждают, что слышали, как он гремит цепями перед своим появлением, а после каждой следующей атаки он становился еще больше и чудовищней.

Сейчас его рост около тридцати футов и он все так же обмотан цепями, в которые когда-то был закован. Он носит с собой огромную дубину, но чаще разрывает своих жертв на куски голыми руками. Он забирает головы в качестве трофеев; его пояс всегда украшают головы нескольких недавних жертв. Легенды гласят, что в своем логове он хранит отвратительную коллекцию – обгнившие черепа всех неудачливых путешественников, чей путь окончился встречей с ним.

Дженни Зеленые Зубы

Именем Дженни инисморские матери пугают детей, чтобы они не ходили на болота. И правильно делают. Отвратительное создание было когда-то мудрой женщиной, которую очень уважали в родной деревне. Она помогала женщинам при родах и давала юным девушкам советы романтического свойства. Однако в ее душе росла ревность к счастью тех, кому она помогала – счастьем, которого сама она в жизни так и не добилась. Яд копился в ее сердце и спустя какое-то время злоба захватила ее полностью. Она начала

душить детей, доверенных ее заботам. Потом ей стало мало и этого, и она перешла к еще более омерзительным вещам. Когда горожане, наконец, раскрыли ее поступки, она успела убить и сожрать около дюжины младенцев. Она бежала на болота, где ее становящаяся все более мерзкой натура постепенно превратила Дженни в чудовище.

Теперь она появляется на болотах по всем Зачарованным Островам, заманивая забредших в ее владения глупцов в свои объятия. Ее длинные костля-

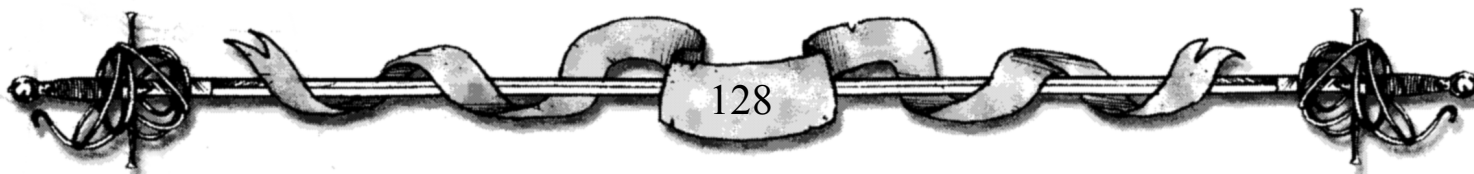
вые руки с длинными когтями протягиваются на шесть футов, а знаменитые зубы, и вправду зеленые, нечисты и иззубрены. Она прячется в застоявшейся воде своего логова и высматривает новых жертв. Хотя она схватит любого проходящего, ее любимыми жертвами остаются дети, и она часто старается приманить их обещаниями игрушек и конфет. Она никогда не покажет им своего истинного обличья – пока не станет слишком поздно.

Бродячие огоньки

Порой, когда неудачливый путешественник умирает в дороге, его дух остается влачить жалкое существование в качестве призрака. Недавно

Индивидуальность набора сил

Хотя сиды и способны использовать потрясающее многообразие Чар, обращаются они обычно только к определенной их части. Большинство из них обладает определенной сформировавшейся индивидуальностью и не склонны отступать от нее. Они используют лишь те проявления Чар, которые подходят именно им. К примеру, пука будет обращаться в собаку или лошадь, и никогда в левиафана; это просто не вписывается в привычную ему концепцию. Он не станет делать того, чего не может, разве что в случае угрозы жизни. Отыгрывая способности сида следует всегда помнить о его индивидуальности.



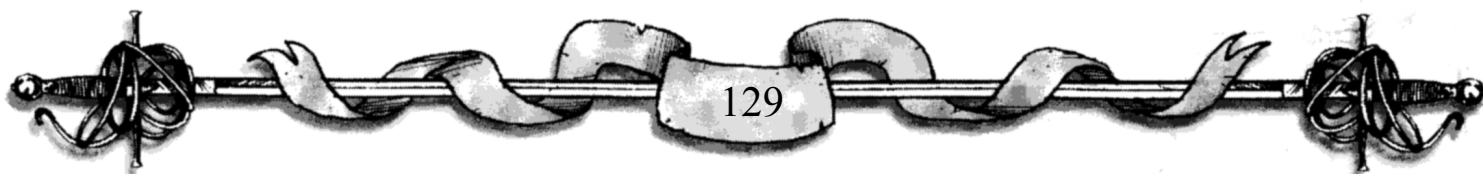
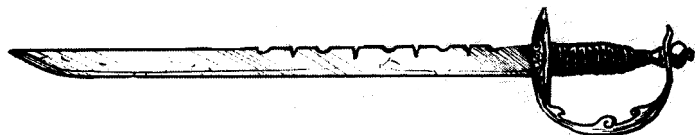


Легенда

умерший, разозленный несправедливостью смерти, он пытается привести других к такому же концу, надеясь на некоторое горькое удовлетворение от осознания, что не он один оказался столь неудачлив.

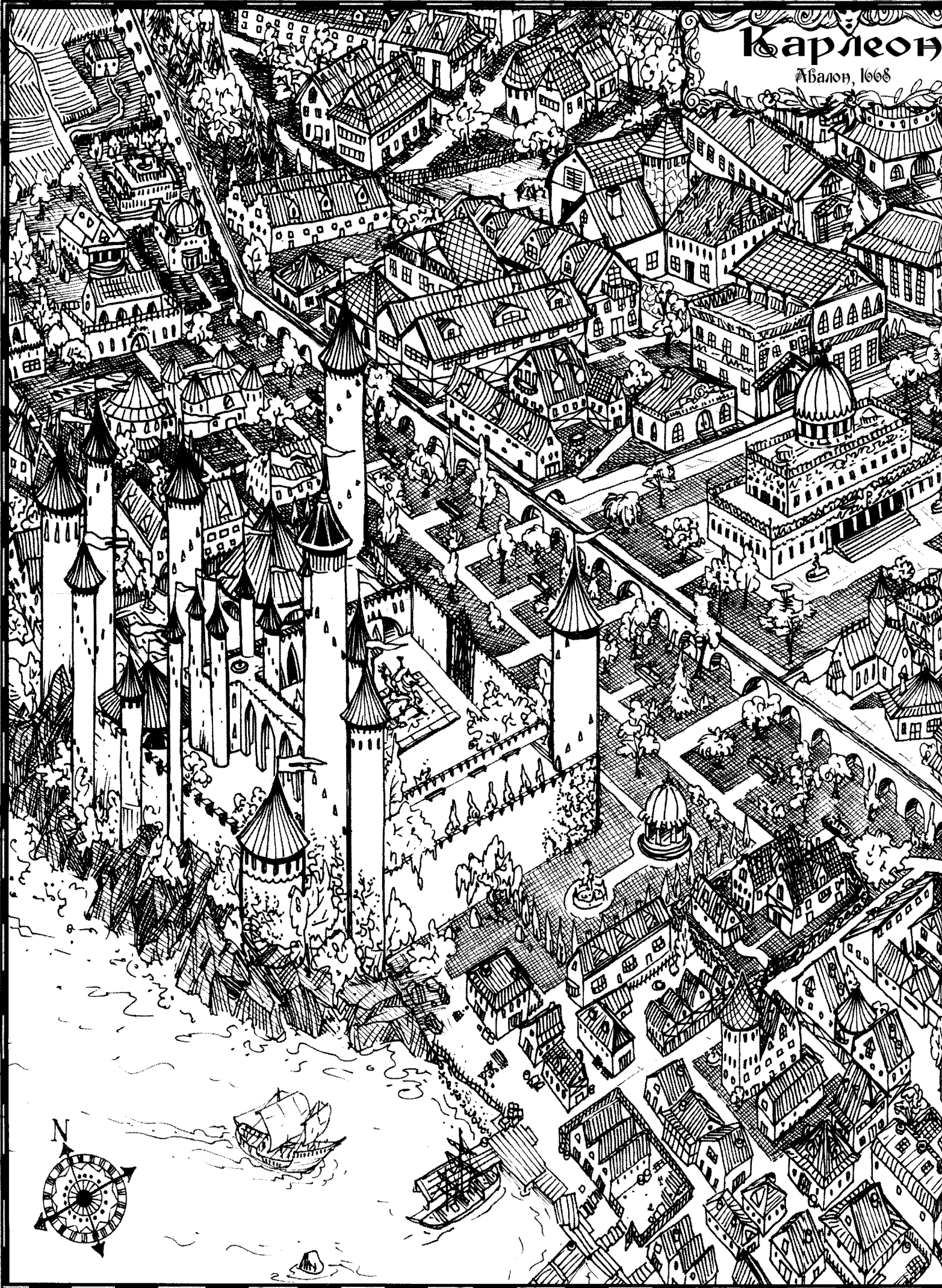
Бродячие огоньки выглядят как яркие шары поустороннего света, парящие над землей. Обычно они таятся неподалеку от места своей гибели – около трясин, отвесных обрывов, в уединенных или забытых пещерах – и становятся видимыми только по ночам. Они возникают на некотором отдалении от заблудившихся, повисая над землей, будто свет от фонаря. Когда жертвы начинают идти за ними – возможно надеясь на помощь – они приводят несчастных к обрыву, трясине или другую подстроенную ловушку. Их усилия могут оказаться удивительно успешными, и далеко не редкость – группы из трех или четырех Бродячих огоньков обитающих в одном месте, убитых одним, изначально обитавшим там в одиночестве.

Огоньки не имеют материального обличия и их нельзя повредить обычным оружием. К счастью, сами они тоже не могут нанести вреда, и вынуждены удовлетворяться косвенным воздействием. Они могут быть довольно умны и со временем способны научиться заманивать в свои ловушки почти любого изнуренного путешественника. Единственный способ изгнать Бродячий огонек это отыскать останки его тела и захоронить не дальше чем миле от проходной дороги. Можно обнаружить даже несколько погибших одинаково, и тогда сразу несколько огоньков прекратят свое земное существование, обретя для себя вечность.



Карлеон

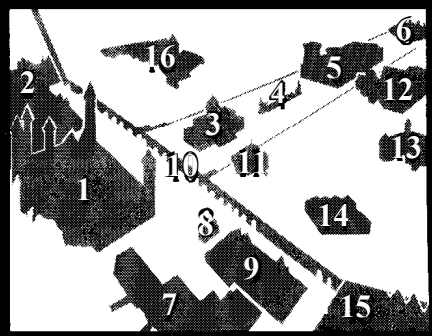
Авалон, 1668





Карлеон Важные места

1. Гленэйр
2. Посольский квартал
3. Парламент
4. Зеркальный пруд
5. Государственный Суд
6. Указующие камни
7. Пристани и портовый квартал
8. Дом Берека
9. Торговый квартал
10. Акведук
11. Дом оперы
12. Вендельский квартал
13. Штаб-квартира общества Исследователей
14. Казармы наемников
15. Бедный квартал
16. Отделение Ордена Розы и Креста





Авалонский друид

Характеристики

Мощь	2
Мастерство	2
Разум	3
Стойкость	3
Характер	2

Прошлое: Долг 1, Обязанность 1

Умения

«Школа» друидов

Весна 1, Зима 1, Луна 3

Бард

История 2, Этикет 2, Оратор 2, Пение 2, Загадки 2, Знание трав 1

Доктор

Диагноз 1, Первая помощь 1, Шарлатан 1

Исполнитель

Актер 1, Танец 1, Оратор 2, Пение 2

Лук

Атака(Лук) 2, Стрельник 1

Атлетика

Лазанье 1, Работа ног 2, Спринт 1, Метание 1, Плавание 1

Охотник

Рыбалка 1, Выживание 2, Знание знаков 1



Горец морской пес

Характеристики	Преимущества
Мощь 3	Способность пить
Мастерство 2	Авалонский (Ч/П)
Разум 2	Награда
Стойкость 3	Школа МакДональд
Характер 2	Гильдия фехтовальщиков

Тайна: Упрямый

Прошлое: Проклятый 2

Умения

Моряк

Равновесие 1, Лазанье 2, Узлы 2, Рангоут 1

Ученый

История 2, Математика 1, Философия 1, Исследование 1

Атлетика

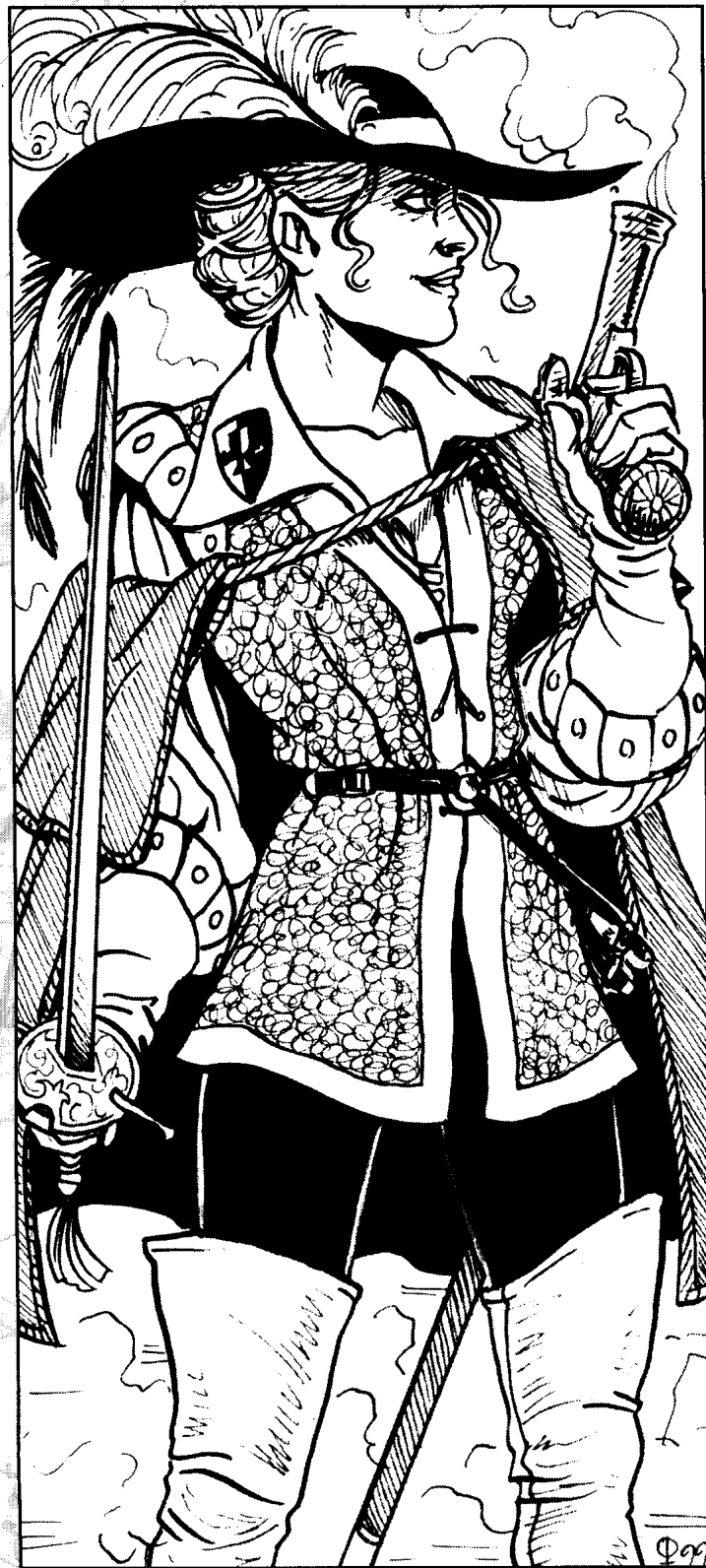
Лазанье 2, Работа ног 3, Спринт 1, Метание 1, Плавание 2

Тяжелое оружие

Атака (Тяжелое оружие) 3, Парирование (Тяжелое оружие) 2, Мощный удар (Тяжелое оружие) 2, Агрессивная атака (Тяжелое оружие) 1, Удар эфесом 1, Знание слабости (МакДональд) 1



Инисморский Рыцарь Элейн



Характеристики Преимущества

Мощь	2	Авалонский
Мастерство	2	Монтенский
Разум	3	Рыцарь Элейн
Стойкость	2	Легенд. способность (разум)
Характер	2	Кровь сидов (Чувство Чар, Бегущая вода)

Тайна: Гордый

Прошлое: Клятва 2

Умения

Чары (полукровный)

Железная Мэг 1, Зеленый человек 2, Джек 2, Каменный рыцарь 1

Шпион

Скрытность 2, Слежка 2

Атлетика

Лазанье 2, Работа ног 2, Спринт 3, Метание 1, Прыжки 2, Плавание 1

Фехтование

Атака (Фехтование) 2, Парирование (Фехтование) 2

Нож

Атака (Нож) 2, Парирование (Нож) 1

Огнестрельное оружие

Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка 1

Охотник

Скрытность 2, Выживание 1, Выслеживание 2, Ловушки 1, Засада 1

Верховая езда

Верховая езда 2, В скакивание в седло 1

Avalon™

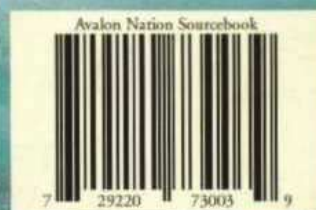


"You don't live the story on the Glamour Isles. The story lives you."
— Derwyddon

There is a land where the heroes of legend never died. Where magic permeates the very soil of the ground. Where eldritch creatures stalk the countryside, and where three kingdoms emerged from six centuries of bloodshed to challenge the greatest powers in Théah. Welcome to Avalon, where your fondest dreams — and worst nightmares — come true.

The *Avalon* sourcebook includes:

- Information on the three nations that comprise the Glamour Isles, complete with history, background information, and prominent personalities.
- An extensive discussion on the enigmatic Sidhe, including a system for creating Sidhe Heroes.
- A wealth of new rules: fighting schools, new Glamour Knacks, Druid magic, and the elite order of Elaine's Knights.
- Descriptions of the Isles' most terrifying monsters, a two-page map of the Avalon capital, and more!



AEQ 7303

\$19.95 U.S.A.

